

WORLD TAEKWONDO NORGE

Kampreglement

For klassene

Veteran

Senior

Junior

Ungdom

Barn

Team

Tag team

pr 1. juli 2021

TAEKWONDO WT

Kampreglement

pr 1. juli 2021

Innhold:	Side
§ 1 ORGANISERING AV KAMPKONKURRANSER	3
§ 2 LODDTREKNING	3
§ 3 KONKURRANSEOMRÅDE	4
§ 4 KLASSER OG REGLER FOR KONTAKT	7
§ 5 VEKTKLASSER	9
§ 6 KAMPENES VARIGHET	10
§ 7 HELSEATTEST OG STARTBOK	10
§ 8 BESKYTTELSESUTSTYR	11
§ 10 DOMMERE OG DOMMERNES ARBEIDSOPPGAVER	12
§ 11 PROSEDYRE VED START, GJENNOMFØRING OG AVSLUTNING AV EN KAMP.	13
§ 12 TILLATTE TEKNIKKER, BERØRINGSOMRÅDER OG POENGOMRÅDER:	14
§ 14 ANNULLERING AV POENG	16
§ 15 ULOVLIGE HANDLINGER	16
§ 16 STRAFF: GAM-JEOM	17
§ 17 GULT-KORT	18
§ 18 VIDEO DØMMING (VR) – DOMMER REVISJON (DR)	18
§ 19 SKADE	19
§ 20 FULLKONTAKT	20
§ 21 KARANTENEBESTEMMELSER	21
§ 22 DISKVALIFIKASJON (DSQ)	21
§ 23 DOMMERNEN STOPPER KAMPEN (RSC)	22
§ 24 UTØVEREN TREKKER SEG (WDR)	22
§ 25 VINNER (PTF, PTG, GRD, SUP, PUN)	22
§ 26 AVGJØRELSER	23

§ 1 Organisering av kampkonkurranser

- 1.1 Konkurranser deles inn i individuell kamp, lagkamp og tag team. Individuell kamp deles videre inn i alder, ferdighetsnivåer, vekt og høyde. I lagkonkurranser skal hvert lag ha et ulikt antall deltagere. I Tag team konkurranser skal hvert lag bestå av fire utøvere, og maksimum fire innbyttere.
- 1.2 Før lagkonkurransen tar til, skal coachen på hvert lag levere skriftlig melding til stevneledelsen med navn på sine utvalgte deltagere. Når listen er levert inn, kan den ikke forandres.
- 1.3 I individuelle konkurranser kan det legges inn lagkamp. Dommerkomiteen publiserer og vedlikeholder poengsystemet som skal legges til grunn for lagkamp.
- 1.4 Individuelle konkurranser avvikles som standard som eliminasjonsturnering innen hvert nivå og hver vektklasse, med eller uten bronsefinale. Hovedregelen er at de lavere aldersgruppene skal avvikles før de eldre aldersgruppene, og at de lavere ferdighetsnivåene skal avvikles før de høyere ferdighetsnivåene.
- 1.5 Dersom det er tre deltagere i en klasse og det ikke er hensiktsmessig å slå denne klassen sammen med en annen klasse, skal klassen settes opp som en serie.
 - 1.5.1 Vinner er den som har vunnet begge sine kamper, 2. plass til den som har vunnet en kamp og 3. plass til den som har tapt begge sine kamper.
 - 1.5.2 Dersom alle har vunnet en kamp hver, ser en på poengdifferansen i hver kamp. Den som har vunnet med størst poengdifferanse vinner.
 - 1.5.3 Er det likt mellom to utøvere ser en på innbyrdes oppgjør mellom de to. Dersom man må telle antall oppnådde poeng for å skille mellom utøveren, skal man ved "Golden Round"-tilfeller legge poengscoren ved ordinær tid til grunn i tillegg til de scorede poengene i "Golden Round".
 - 1.5.4 Hvis en utøver trekker seg fra en kamp i serien, skal denne tildeles 3. plassen, uansett resultat iht. punkt 1.5.1-1.5.3. Hvis utøveren må trekke seg pga. medisinsk vurdering av stevnets helsepersonell foretas resultat rekkefølge etter punkt 1.5.1-1.5.3.
- 1.6 Barn 8-10 går alltid serie. I barneklassene rangeres det ikke etter resultater. Antall deltagere i hver gruppe bestemmes etter antall deltagere i hver klasse.
- 1.7 Tag team konkurranse er en blanding av tradisjonell lagkamp og tag team format. Dommerkomiteen gir nærmere regler for Tag Team basert på offisielle WT-prosedyrer.

§ 2 Loddtrekning

- 2.1 Loddtrekningen foretas når påmeldingsfristen har gått ut. I klasser der innveiing gjennomføres, foretas loddtrekning etter at innveiingen er gjennomført. Utøvere som strykes eller diskvalifiseres under innveiing, tas ut av listene.
- 2.2 Avhengig av konkurransesystem, skal klassene, seriene eller gruppene settes opp med så mange walkovere som nødvendig og der det er nødvendig for å kunne sette opp fullverdige semifinaler. De konkurrenter som har "walkover" i "første runde", skal gå de første kampene i andre runde.
- 2.3 Dersom en utøver ikke møter opp til selve konkurransen, vil vedkommende som opprinnelig var trukket ut som motstander til denne få "walkover".

§3 Konkurranssområde

3.1 Konkurranssområdet skal være dekket av en matte som måler minst 20 mm i tykkelse. Matten skal enten være i ett stykke eller bestå av flere mindre enheter dersom disse er utformet slik at de fester seg til hverandre. Utenfor kampområdet kan det være en sikkerhetssone som kan dekkes med matter. Dette området kalles sikkerhetsområdet. Kampområdene skal være utformet iht. 3.1.1 eller 3.1.2.

3.1.1 Firkantet kampområde som måler 8 x 8 meter, med et eventuelt sikkerhetsområde utenfor dette.

3.1.2 8-kantet kampområde, der diagonalene skal være 8 x 8 meter, og hvor de 8 sidekantene skal være tilnærmet like lange hverandre. Et sikkerhetsområde utenfor dette er tillatt.

Figurene på neste side illustrerer forskjellige alternativer for hvordan konkurranssområdet skal settes opp.

3.2 Utøverne skal stå mot hverandre i midten av kampområdet med 2 m, mellom seg når kampleder starter kampen. Den venstre utøver skal være blå og den høyre rød, sett fra hoveddommer.

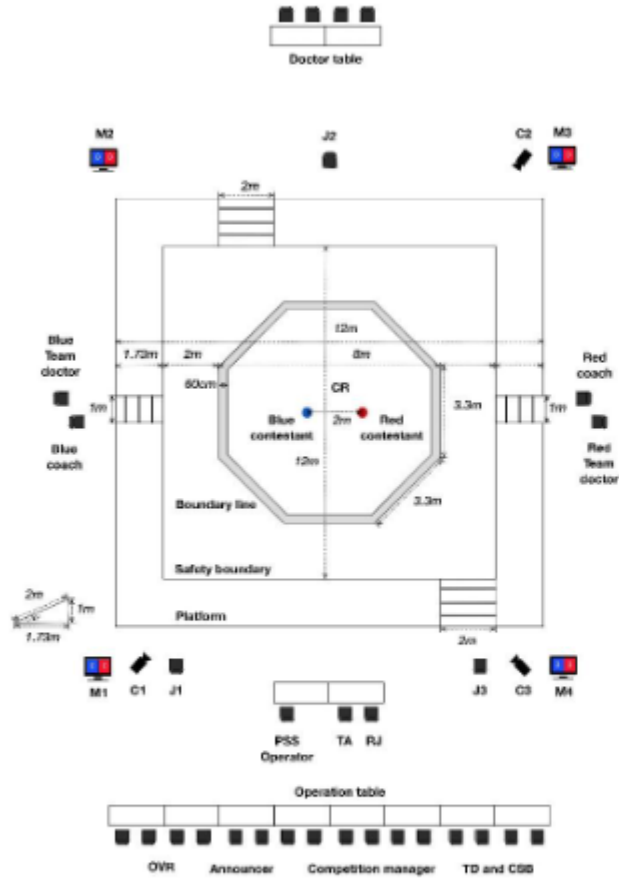
3.3 Poengdommerne skal sitte på stoler av lett materiale ca. 0,5 m utenfor sidelinjen. Poengdommer skal sitte jevnt fordelt rundt ringen slik at poengdommerne ser poengtavlen samtidig som man dekker flest sider av kampområdet.

3.4 Coachene, kun en for hver utøver, skal sitte på stoler av lett materiale plassert på henholdsvis høyre og venstre side av ringen eller i bakkant av ringen (sett fra hoveddommer) ca 1,0 meter utenfor sikkerhetsområdet. Coachen har ikke lov å forlate området på 1 x 1 meter.

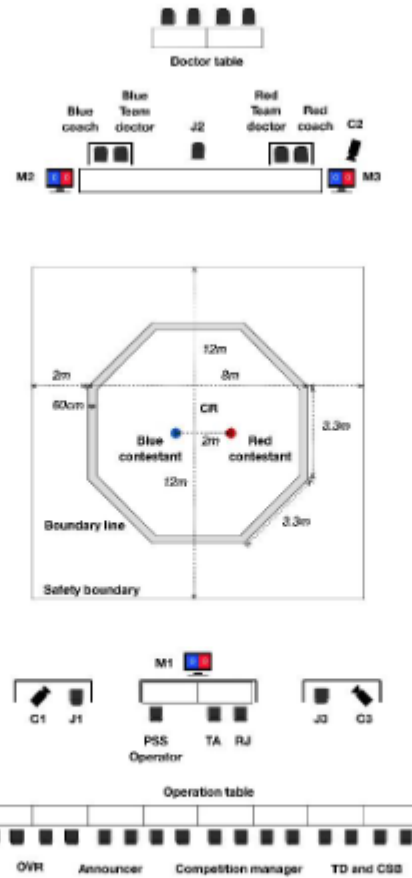
3.5 Hoveddommer og tidtaker skal sitte midt imot kampleder ved bord plassert i trygg avstand fra sikkerhetsområdet.

Taekwondo – Kampreglement

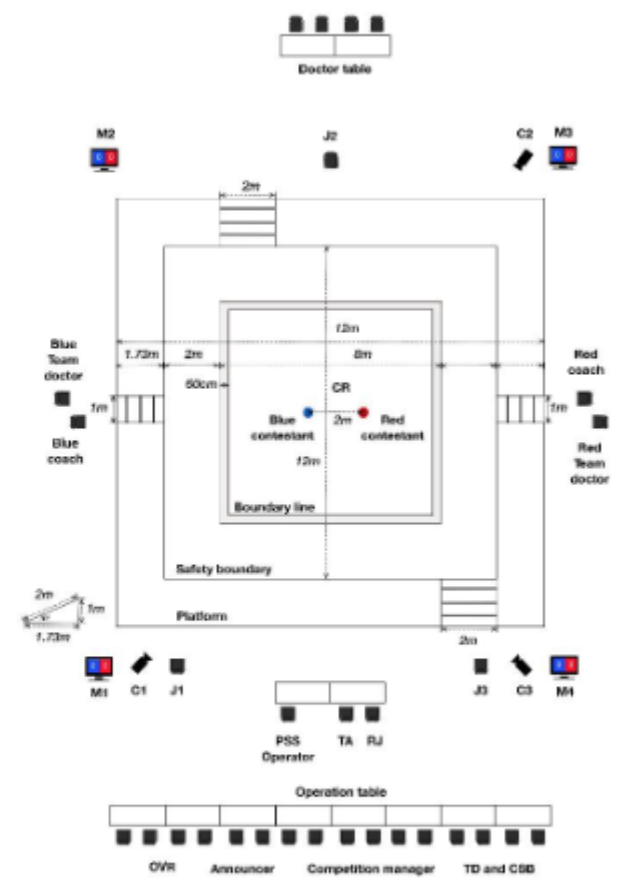
Octagonal mat on platform



Octagonal mat on floor



Square mat on platform

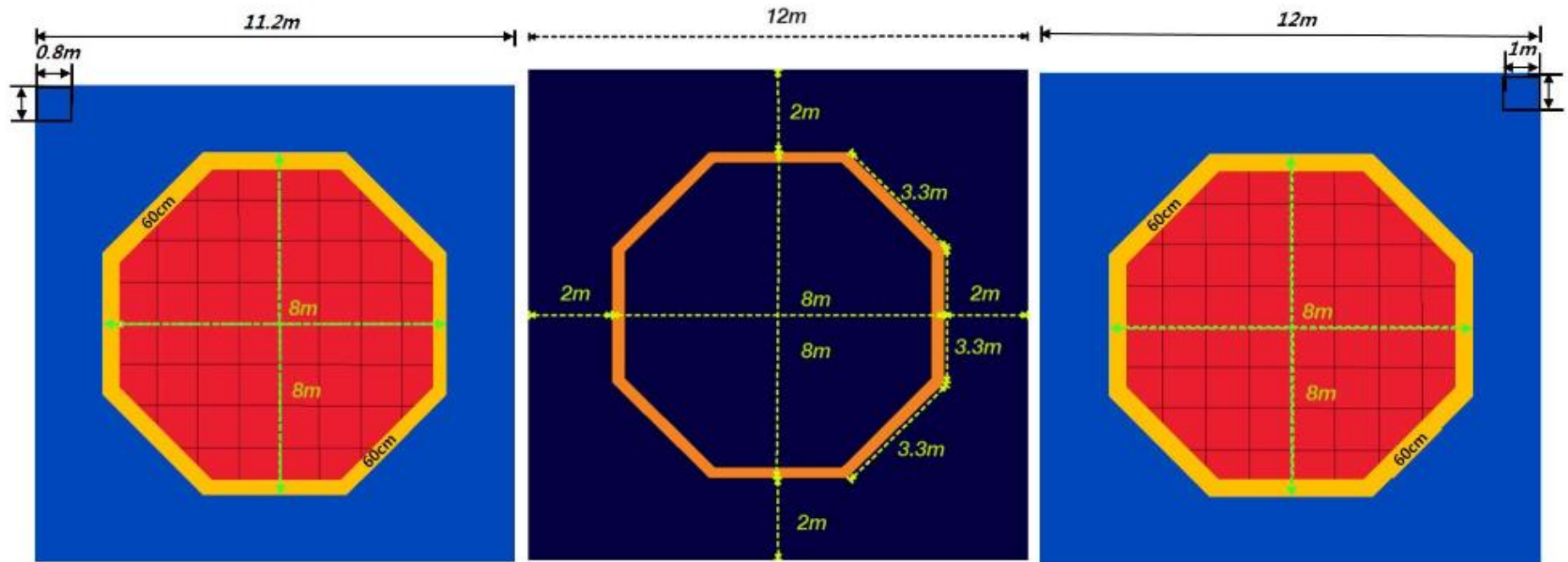


Glossary:

TD: Technical Delegate
 CSB: Competition Supervisory Board
 OVR: On Venue Result

CR: Center Referee
 J1 - J2 - J3: Corner Judge 1, 2 and 3
 RJ: Review Jury

TA: Technical Assistant
 C1 - C2 - C3: Camera 1, 2 and 3
 M1 - M2 - M3: Scoreboard monitor 1, 2, 3 and 4



Octagonal mat (puzzle 0.8m)

Octagonal roll mat

Octagonal mat (puzzle 1.0m)

§ 4 Klasser og regler for kontakt

4.1 Konkurranser i Norge deles inn i en A- og B-klasser og deretter etter alder, ferdighet, vekt og høyde. A-klasser arrangeres kun på Norges Cup og NM. Norges Cup beregnes ut fra deltagelse og resultater i A-klassene.

B-klasser arrangeres kun på regionale konkurranser. Regions-Cup beregnes ut fra deltagelse og resultater i B-klassene.

4.1.1 A- og B klasser

A-utøvere er erfarne utøvere som holder et høyt nivå og som deltar på NM, Norges Cup og internasjonale A-stevner eller høyere.

Deltagere i NM klassifiseres som A-utøvere i påfølgende konkurranser etter NM.

Utøvere som konkurrerer i internasjonale A-stevner eller høyere, skal konkurrere i A-klassen i Norge. Brudd med dette medfører diskvalifikasjon fra det aktuelle stevnet samt tap av alle opptjente poeng i inneværende sesong.

B-utøvere er nybegynnere / uerfarne utøvere som ikke har deltatt på internasjonale stevner, NM eller i A-klasser i Norge. B-klasser er delt inn i gradsbestemte nivåer som definert i § 4.1.2.

Den enkelte utøver/klubb bestemmer selv når man går fra B- til A klassen, men ikke motsatt.

Dommerkomiteen kan flytte en utøver mellom ferdighetsklassene på eget , eller etter forutgående søknad fra utøverens klubb eller utøveren selv. Etter at en utøver er flyttet fra A- til B-klassen, må utøveren konkurrere i B-klassen ut inneværende sesong.

4.1.2 Nivåinndelinger i B-klasser

Nivå-inndelingene angitt i tabellen under skal skille utøverne basert på antatt ferdighetsnivå gitt av utøverens grad.

Nivå	Intervall	
	Fra og med	Maksimal beltegrad
3	10.cup	8. cup
2	7 cup	5. cup
1	4. cup	Dan / Poom

- Utøvere står fritt i å delta i høyere nivåer enn hva utøverens grad tilsier, men ikke i lavere nivåer
- Ved tvil om hvilken grad som er utøverens offisielle grad, legges registrert informasjon hos Norges Kampsport Forbund til grunn når avgjørelse om korrekt nivå skal fattes

4.1.3 Kontaktnivå

4.1.3.1 A-klasser

Klasser	Treff i vesten (Kontaktnivå)	Treffstyrke vest (Poenggivende)	Treff i hode (Kontaktnivå)
Barn	Poenggivende kontakt mot vesten	Lav	Ikke tillatt med spark mot- eller nær hodet
Ungdom Junior Veteran	Fullkontakt mot vesten	Høy	Lett berøring til hode
Senior *		Høy	Fullkontakt til hode

* spesielle regler se § 4.4

Tabeller som viser treffstyrke for PSS innenfor de forskjellige klassene utarbeides og vedlikeholdes av dommerkomiteen.

4.1.3.2 B-klasser

Aldersklasse	Nivå	Treff i vesten (Kontaktnivå)	Treffstyrke vest (Poenggivende)	Treff i hode (Kontaktnivå)
Barn	Alle	Poenggivende kontakt mot vesten	Lav	Ikke tillatt med spark mot- eller nær hodet
Ungdom Junior		Semikontakt mot vesten		Lett berøring til hodet
Senior Veteran	3 og 2	Fullkontakt mot vesten	Høy	Semikontakt hodet
	1			

Tabeller som viser treffstyrke for PSS innenfor de forskjellige klassene utarbeides og vedlikeholdes av dommerkomiteen.

4.2 I klassene der fullkontakt ikke tillates, skal den utøveren som gjennomfører en teknikk som treffer motstanderen som bedømmes som «For hard», straffes med et minuspoeng.

4.3 «For hard kontakt» defineres som en situasjon der den rammede utøveren lar seg tydelig merke, blir rystet av eller, mister pusten av angrepet eller tilsvarende. I tilsvarende A-klasse ville en teknikk som beskrevet her ført til telling.

«Lett kontakt» defineres som «Touch» / «Berøring» som er tilstrekkelig for å gi utslag på PSS.

4.4 Fullkontakt mot hode er kun tillatt i NM og Nasjonale stevner for aldersgruppen mellom 18 og 41 år.

4.5 Tag team avvikles med lett berøring til hode og fullkontakt til vesten.

Taekwondo – Kampreglement

§ 5 Vektklasser

5.1 Ungdom, junior, senior og veteran deles inn i vektklassene gitt nedenfor. Barn deles opp etter høyde 5.3.

Menn	/	Sr.	Menn	/	Jr.	Kvinner	/	Sr.	Kvinner	/	Jr.
Inntil		54 kg	Inntil		45 kg	Inntil		46 kg	Inntil		42 kg
54	-	58 kg	45	-	48 kg	46	-	49 kg	42	-	44 kg
58	-	63 kg	48	-	51 kg	49	-	53 kg	44	-	46 kg
63	-	68 kg	51	-	55 kg	53	-	57 kg	46	-	49 kg
68	-	74 kg	55	-	59 kg	57	-	62 kg	49	-	52 kg
74	-	80 kg	59	-	63 kg	62	-	67 kg	52	-	55 kg
80	-	87 kg	63	-	68 kg	67	-	73 kg	55	-	59 kg
Over		87 kg	68	-	73 kg	Over	-	73 kg	59	-	63 kg
			73	-	78 kg				63	-	68 kg
			Over		78 kg				Over		68 kg

Ungdom

Gutter

Inntil	33 kg
33	37 kg
37	- 41 kg
41	- 45 kg
45	- 49 kg
49	- 53 kg
53	- 57 kg
57	- 61 kg
61	- 65 kg
Over	65 kg

Jenter

Inntil	29 kg
29	33 kg
33	- 37 kg
37	- 41 kg
41	- 44 kg
44	- 47 kg
47	- 51 kg
51	- 55 kg
55	- 59 kg
Over	59 kg

Barn

Høyde (cm)	Alder		
	8	9	10
- 120	- 120	- 120	- 120
120 - 130	120 - 130	120 - 130	120 - 130
130 - 140	130 - 140	130 - 140	130 - 140
140 - 150	140 - 150	140 - 150	140 - 150
150 - 160	150 - 160	150 - 160	150 - 160
160 -	160 -	160 -	160 -

5.2 OL klasser slik de er definert av WT kan benyttes i enkelte tilfeller der dette er hensiktsmessig og innenfor rammene av norsk lov.

Menn	/	Sr.	Kvinner	/	Sr.
Inntil		58 kg	Inntil		49 kg
58	-	68 kg	49	-	57 kg
68	-	80 kg	57	-	67 kg
Over		80 kg	Over	-	67 kg

5.3 Barne-klassene deles inn etter den høyde/størrelse som gir flest grupper og kamper for utøverne som er påmeldt.

5.4 Sammenslåing

- I klasser der det er færre en 3 påmeldte utøvere, kan tilstøtende vektklasser slås sammen
- Sammenslåing gjøres etter at påmeldingen er lukket
 - Utøvere veies inn iht. høyeste tillatte vekt i den sammenslåtte klassen
- Vektintervallet i en sammenslått klasse skal ikke overstige 10 kg
- Nivå 3 i B-klasser skal som hovedregel ikke slås sammen med øvrige nivåer

§ 6 Kampenes varighet

6.1 Kampenes varighet pr stevnetype, max runder og max kamptid er som angitt i tabellen under:

Stevnetype	Runder Max	Tid pr runde Max	Pause
Barn	3	1,5 min	30 sek
Ungdom Junior Senior Veteran	3	2,0 min	30 eller 60 sek
Senior Fullkontakt	3	2,0 min	60 sek
Tag team	3	4,0 min	60 sek

Ungdom, Junior, Senior (ikke fullkontakt) og veteran kan avvikles med 1 runde à 5,0 min med 1 x timeout à 30 sek. til hver utøver.

6.2 Kampenes varighet inkl. antall runder kan kortes ned dersom dette er hensiktsmessig for å gjennomføre stevnet innenfor forsvarlige rammer.

6.3 Utøverne har rett til minst 10 minutters pause mellom hver kamp. En utøver som blir annonsert til ny kamp før 10 minutter er gått, må selv gjøre sekretariatet oppmerksom på dette.

6.4 Fullkontakt

- I klasser der fullkontakt mot hodet tillates, skal maksimal kamptid være 3 runder á 2 minutter med 60 sekunder pause mellom rundene
- Maksimalt antall kamper en utøver kan gå på en dag, er 6 kamper
- Det skal være en pause på minimum 1 time mellom hver kamp en utøver går

§ 7 Helseattest og startbok

7.1 Alle utøvere som skal delta i klasser der fullkontakt mot hodet tillates, må fremlegge en helseattest for kamplege. Helseattesten skal være utstedt av en lege, er under 1 – et – år gammel og innført i utøverens startbok. Helseattesten skal baseres på følgende:

- a) en fullstendig klinisk undersøkelse
- b) en nevrologisk undersøkelse
- c) opplysninger om tidligere skader og sykdom av betydning for deltakelse i organisert kampaktivitet som tillater knockout

Før en utøver som har fått karantene som følge av støt mot hodet igjen kan delta i organisert kampaktivitet, skal utøverens vurderes av spesialist i nevrologi eller nevrokirurgi for å avdekke om vedkommende er påført skade av betydning for videre deltagelse i organisert kampaktivitet som tillater knockout. Til grunn for vurderingen skal det foreligge en computertomografiundersøkelse (CT) av hodet. Spesialist i nevrologi eller nevrokirurgi kan i tillegg kreve at ytterligere undersøkelser utføres for å kartlegge utøverens helsetilstand. Undersøkelsesresultatet skal føres inn i utøverens startbok.

Dersom det avdekkes symptomer og tegn på alvorlig skade på – eller sykdom i – nervesystemet eller fremkommer opplysninger i anamnesen (sykehistorien) om alvorlige skader og sykdommer, plikter dommerleder å påse at utøveren nektes å delta i kamp.

7.2 Alle utøvere som skal delta i klasser der fullkontakt mot hodet tillates, må ha en startbok. Startboken skal inneholde resultatene av alle kampene utøveren har gått, eventuelle skader og karantene.

7.3 Startboken skal leveres av coachen til hoveddommer før kampstart. Hoveddommer skal føre inn resultatet av kamputfallet, eventuelle skader og karantene i utøvernes startbok.

§ 8 Beskyttelsesutstyr

- 8.1 Utøvere i A-klassene skal bruke utstyr tilsvarende WT godkjent beskyttelsesutstyr på regionale- og nasjonale stevner samt NM som tilfredsstillende kravene i Norsk Standard. NKF gir nærmere bestemmelser. Utøvere i øvrige klasser skal bære tilsvarende beskyttelsesutstyr beregnet for Taekwondo og av internasjonal standard som er WT-godkjent.
- Ved tvil om beskyttelsesutstyrets egnethet, avgjør stevnets dommerleder om utstyret skal godkjennes for bruk i konkurransen
 - Ved Tag team konkurranser har Norges Kampsportforbund lov til å ha reklame på kampvester og hjelmer
- 8.2 Hjelmer skal enten være blå eller rød. Hjelmer med visir benyttes i de klassene der dette er satt opp. Utøvers vest og hjelm skal ha samme farge.
- 8.3 Tannbeskytter, kun gjennomsiktig eller hvit er tillatt:
- Tannbeskytteren skal være minst 3mm tykk
 - Tannbeskytteren skal være laget av et stivt- eller halvstivt materiale og være beregnet på bruk i idretten. Fleksibelt materiale er ikke tillatt
 - For utøvere *uten* tannregulering, skal tannbeskytteren minst dekke tennene i overkjeven
 - For utøvere *med* tannregulering, skal tannbeskytteren dekke både over- og underkjeven i sin helhet. Beskyttelsen skal dekke tennene og tannreguleringen slik at både utøveren og motstanderen beskyttes
 - Utøvere trenger ikke å bruke tannbeskytter dersom man bruker en hjelm med visir
- 8.4 Uten bruk av PPS:
Kampvest i riktig størrelse i forhold til utøverens vekt og kroppsbygning. Vesten skal starte ved hoftekammen og dekke hele veien opp til underkanten av armhulene. Vesten skal også dekke hele ryggen, med unntak av inntil 10 cm over ryggraden som går bort til knytting.
- Kun unntaksvis tillates det at utøvere bærer vester i forskjellig størrelse
 - Ringens hoveddommer, evt. i samråd med dommerleder, avgjør tvils- og tvist tilfeller hva gjelder veststørrelse
- 8.5 Ved bruk av PPS:
PSS-Tabeller som viser veststørrelser innenfor de forskjellige klassene utarbeides og vedlikeholdes av dommerkomiteen.
- 8.6 Hansker:
Hanskene skal være av hvit semi-stivt bøyelig materiale og dekke hånden og fingrene ut til nest siste ledd på fingrene. Tape under hansken kan tillates, men ikke mer enn 3 runder rundt hånden.
- 8.7 Leggbeskyttere som er av bøyelig materiale og som kun dekker området mellom kneet og ankelen. Leggbeskytterne kan være heldekkende rundt leggen. For barn gjelder egne regler.
- 8.8 Godkjente vristbeskyttere for angitt PSS system skal brukes når det er det skal konkurreres med PSS. Tape under vristbeskytteren kan tillates. Tapen skal sjekkes ved utstyrskontrollen, og utstyrskontrollen kan kreve at tapen godkjennes av stevnets helsepersonell/lege.

Ved andre stevner gjelder følgende:

- 8.8.1 Barn
- a) Barn skal bruke vristbeskyttelse. Vristbeskyttelsen skal dekke hele vristen frem til tærne
 - b) Barn kan bruke leggbeskyttelse som går over i vristbeskyttelse så lenge hele vristen frem til tærne er beskyttet. Leggbeskytterne skal starte nedenfor kneet og kan være heldekkende rundt leggen
 - c) Tærne skal ikke være dekket av vristbeskyttelsen
- 8.8.2 Ungdom, Junior og Senior kan bruke PSS godkjente eller tilsvarende vristbeskyttere.

- 8.9 Underarmsbeskyttelse av bøyelig material som kan være heldekkende rundt armen, og dekke området mellom håndleddet og til albuen. Sær-Norsk regel: Beskyttelsen kan dekke til like overfor albueleddet.
- 8.10 Susp; som skal bæres under doboken.
- 8.11 Kvinnelige utøvere kan bære brystbeskytter i tillegg til vest.

§ 9 Lege og helsepersonell

- 9.1 På alle kampstevner skal det være helsepersonell tilstede, med ambulanse, eller avtale om ambulansestøtte ved skader. Det må minimum være en person pr konkurranseområde.
- 9.2 Det skal være lege tilstede på stevner der man konkurrerer etter regler om fullkontakt iht. disse regler samt forskriften som følger av loven «Lov om organisert kampaktivitet som tillater knockout [knockoutloven]» som spesifisert på www.lovdatab.no.
 - 9.2.1 Kamplegen skal kun overvære en organisert kampaktivitet av gangen. Kamplegen skal være til stede ved kamparealet når organisert kampaktivitet utøves. Godkjenningnemda kan gi samtykke til at kamplegen overværer flere organiserte kampaktiviteter samtidig.
 - 9.2.2 Ansvar for å påse at utøveren før kampstart er konkurransedyktig påhviler kamplegen. Til grunn for vurderingen skal det foreligge en legekonsultasjon av kamplege før kampaktivitet utøves, helseattest og startbok eller tilsvarende dokumentasjonsmateriale. Kamplegen skal informere kampansvarlig leder dersom deltakelse ikke er medisinsk forsvarlig.
 - 9.2.3 Kamplege har rett til å stoppe organisert kampaktivitet ved fare for skade.
 - 9.2.4 For å opptre som kamplege, kreves dokumentert opplæring i det aktuelle kampreglement, kampteknikker og tillatte treffpunkt.

§ 10 Dommere og dommers arbeidsoppgaver

- 10.1 Antall dommere pr kampområde skal være 1 hoveddommer og minst 3 dommere.
- 10.2 Hoveddommer:
 - 10.2.1 Hoveddommer skal overvåke og kontrollere kampladers tildeling av advarsler og minuspoeng.
 - 10.2.2 Hoveddommer eller en assistent skal notere minuspoeng og advarsler på eget skjema.
 - 10.2.3 Hoveddommer kan til enhver tid be kamplader og poengdommere begrunne sine avgjørelser.
 - 10.2.4 Inntil kampen er avgjort og vinner er kåret, har både hoveddommer og dommerleder rett til å omgjøre enhver kjennelse som åpenbart er ukorrekt. I særlige tilfeller, kan hoveddommer kansellere kampladers kåring av vinner mens hoveddommer i samråd med dommerleder avklarer situasjonen som har skapt tvil. Ny kåring av vinner foretas når tvilssituasjonen er avklart.
 - 10.2.5 Hoveddommer er ansvarlig for fordeling av dommere i hver kamp.
 - 10.2.6 Hoveddommer skal ved protest skrive ned nøyaktig tidspunkt for innlevering av så vel muntlig som skriftlig protest. Når den skriftlige protesten mottas, skal både stevneleder, dommerleder og protestkomité informeres. Stevneleder skal utsette videre kamper innen denne vektlassen inntil protestkomiteen har kommet med en avgjørelse.
 - 10.2.7 Hoveddommer fatter beslutning om inndragelse av coachlisens der det er åpenbart at coachen ikke følger elementære spilleregler, ikke viser god sportsånd, ikke viser god "Taekwondo-ånd",

handler i strid mot de grunnleggende verdier som Taekwondo bygger på, eller at coachen viser påfallende manglende kunnskap hva Taekwondo-konkurranser og regler gjelder.

10.2.8 Hoveddommer er ringens hoveddommer selv om hoveddommer tar på seg rollen som kampleder eller poengdommer i enkelte kamper.

10.3 Kampleder:

10.3.1 Kampleder skal lede og kontrollere kampen, herunder starte og stoppe, lede, idømme minuspoeng, annullere poeng, avgjøre om en teknikk er for hard eller i fullkontaktstevner gi telling, samt utrope vinner eller diskvalifisere utøvere.

10.3.2 Kampleder skal stoppe kampen dersom en utøver anses som underlegen i den grad at fortsettelse av kampen kan medføre fare for skade.

10.4 Poengdommere:

10.4.1 Poengdommer skal umiddelbart markere et hvert gyldig poeng iht. prosedyrer gitt av scoringssystemet som benyttes.

10.4.2 Dersom poengdommeren blir oppmerksom på forhold som kan hindre en forsvarlig avvikling av kampen, skal poengdommer tilkjenne dette ved å reise seg opp og på den måten gjøre kampleder oppmerksom på forholdet uten at det går ut over poengdømmingen.

§ 11 Prosedyre ved start, gjennomføring og avslutning av en kamp.

11.1 Før start av kamp:

11.1.1 Utøveren skal møte fullt påkledd med utstyr ved utstyrskontrollen for inspeksjon senest ved kampstart til kampen før på samme ring.

11.1.2 Etter kontroll skal utøveren umiddelbart gå direkte til den aktuelle ringen.

11.2 Ved start av kampen:

11.2.1 Coachen skal på oppfordring vise gyldig coach-lisens ved kampstart.

11.2.2 Kampleder kaller utøverne inn til sine respektive plasser. *CHONG* (blå) er til høyre for kampleder og *HONG* (rød) er til venstre.

11.2.3 Dersom utøver ikke møter til den aktuelle ring iført reglementert påkledning og utstyr innen rimelig tid etter innkalling av kampleder, kan hoveddommer bestemme at utøveren diskvalifiseres. Bruk av 1 minutt bestemmes av hoveddommer.

11.2.4 Kampleder forsikrer seg om at utøverne er korrekt kledd, har korrekt utstyr på seg og at utstyret ikke er ødelagt eller på andre måter modifisert eller "fikset". Dersom utstyret er ødelagt, skal utøveren avvises og diskvalifiseres om utøveren ikke får korrekt uskadet utstyr innen 60 sekunder. Dersom utøveren har jukset med utstyret, skal kampleder idømme et minuspoeng og diskvalifisere utøveren.

11.2.5 På kampleders kommando hilser utøverne mot hverandre.

- Utøverne kommer inn i ringen og stiller seg mot hverandre.
- Utøverne bukker på kampleders kommando "CHA-RYEOT" og "KYEONG-RYE".
- Kampleder kommanderer utøverne i klarstilling "JOON-BI".
- Kampleder starter kampen ved å kommandere "SHI-JAK".

11.3 Under kampen:

Kampleder kan avbryte kampen underveis med KAL-YEO og starte opp igjen med GYE-SOK. Tidtageren skal stoppe tiden hver gang kampleder stopper kampen. Tidtager skal stoppe tiden ifm telling. Avbrudd skal følge prosedyren nedenfor:

11.3.1 Kampleder avbryter kampen med "KAL-YEO". Tidtager stopper tiden.

- KAL-YEO defineres som det tidspunktet når kampleder har fullført håndsignalet for KAL-YEO.

11.3.2 Kampleder iverksetter de nødvendige tiltak, herunder idømme minuspoeng.

11.3.3 Kampleder kan ved skade gi en utøver 1 minutt til å gjøre seg klar til kamp igjen ved å kommandere "KYE-SHI". *Smerte eller tung pust er ikke å anse som skade.* Kampleder kan stoppe tiden med "SHI-GAN" hvorpå det påbegynte minuttet stoppes. Dersom kampleder bedømmer situasjonen slik at lege eller helsepersonell må tilkalles, skal kampleder vente til legen/helsepersonellet er på matten før kampleder kommanderer "KYE-SHI".

11.3.4 Kampleder starter opp igjen med "GYE-SOK". Tidtager starter kamptiden igjen.

11.4 Avslutning av runden/kampen:

11.4.1 Runden/kampen avsluttes når tiden er ute. Kampleder kommanderer da: "KEU-MAN". Ved pause mellom rundene kommanderer så kampleder: "SEOK".

Runden ansees som avsluttet når tiden er ute selv om kampleder ikke har kommandert "KEU-MAN".

GAM-JEOM kan idømmes og registreres selv etter at tiden er ute.

11.4.2 Ved avslutningen av kampen utroper kampleder vinner ved å erklære henholdsvis "CHONG / HONG – SONG", å heve hånden på vinnerens side.

11.5 Prosedyre ved Team-konkurranser:

11.5.1 Begge teamene skal stille seg opp på rekke i riktig rekkefølge vendt mot hverandre.

11.5.2 Kampleder kommanderer teamene til å hilse mot hverandre før og etter kampslutt iht. 1.2.5.

11.5.3 Etter hilsning, forlater begge lagene konkurranseområdet og tar plass på tilvist område.

11.5.4 Detaljerte regler for gjennomføring av Tag Team- og Team konkurranser gis i tolkningene knyttet til dette regelverket. Dommerkomiteen kan, på forespørsel, fastsette egne regler tilpasset enkeltstevner.

11.5.5 Etter konkurransens slutt, stiller lagene opp mot hverandre, hilser på kampleders kommando hvorpå kampleder annonserer vinner iht. 11.4.2.

§ 12 Tillatte teknikker, berøringsområder og poengområder:

12.1 Tillatte teknikker:

12.1.1 Håndteknikker: Et angrep i strak linje med tett knyttet neve der knoklene treffer motstander i kampvesten.

12.1.2 Fot-teknikker: Angrep ved å bruke alle deler av foten under ankelen.

12.2 Tillatte berøringsområder på kroppen:

12.2.1 Kroppen:

Det er tillatt å angripe med knyttneve- og fotteknikker mot de deler av kroppen som er dekket av kampvesten. Det er ikke tillatt å angripe ryggraden/ryggsøylen.

12.2.2 Hodet:

Dette området defineres som området over kravebenet, dvs. hodet og halsen. Kun fotteknikker er tillatt.

12.3 Poengområder:

12.2.1 Kroppen: Den fargede delen av kampvesten, rød eller blå, med unntak av ryggraden/ryggsøylen.

12.2.2 Hodet: Hele hodet som er dekket av hjelmen. Visiret på visirhjelm er ikke et poengområde.

§ 13 Poeng:

13.1 Når det ikke brukes PSS, skal det tildeles poeng når en tillatt teknikk treffer gyldig poengområde, og samtidig er:

- Vellykket
- Fokusert
- Kontrollert

Et vellykket angrep er et angrep som viser at poengområdet på kroppen og hodet er truffet med enten fot- eller håndteknikk.

13.2 Poengtildeling:

13.2.1 Generelle regler for poenggiving:

- Et – 1 – poeng for direkte angrep på vesten med tett knyttet neve
- To – 2 – poeng for direkte angrep på vesten med foten
- Fire – 4 – poeng for angrep på vesten som gjennomføres som et "Turning Kick" ("Rundspark")
- Tre – 3 – poeng for angrep mot hode
- Fem – 5 – poeng for angrep mot hodet som gjennomføres som et "Turning Kick" ("Rundspark")
- Et – 1 – poeng for hver Gam-Jeom gitt til motstanderen

13.2.3 For barn gjelder følgende unntaksbestemmelse:

- Et – 1 – poeng for direkte angrep på vesten med tett knyttet neve
- To – 2 – poeng for direkte angrep på vesten med foten
- Fire – 4 – poeng for angrep på vesten som gjennomføres som et "Turning Kick" ("Rundspark")
- Et – 1 – poeng for hver Gam-Jeom gitt til motstanderen

13.3 Definisjoner:

13.3.1 Definisjon på "Turning Kick" ("Rundspark"):

a) Et "Turning Kick" er et spark som gjennomføres som en sammenhengende rotasjon.

13.3.2 Definisjon av poenggivende spark til hodet:

- a) Det skal være et direkte treff til poenggivende området på hode, med tillatt teknikk
- b) Det er tilstrekkelig med lett berøring ("touch") for at hodetreffet skal være poenggivende i de klasser som tillater treff til hodet

13.4

- Hvis kampleder starter en telling etter et hodespark som ikke registreres som poenggivende enten av PSS eller tilstilte dommere, skal kampleder be om Video Dømming (VR) eller Dommer Revisjon (DR) for å avgjøre om foten berører et gyldig scoringsområde. Dersom et gyldig scoringsområde berøres, skal poeng tildeles.
- Kampleder skal be om Video Dømming (VR) eller Dommer Revisjon (DR) dersom kampleder starter telling etter spark til kroppen. VR/DR skal avklare om teknikken som traff utøveren var en tillatt teknikk eller ikke. Dersom teknikken ikke var en tillatt teknikk, skal kampleder idømme straff. Dersom tellingen var som følge av en tillatt teknikk skal man ikke gi poeng dersom man benytter PSS, og tilsvarende gi poeng om det er manuell scoring. Deretter fortsetter man iht. gjeldende prosedyrer.

13.5 Kampens sluttresultat er summen av poengene gitt gjennom samtlige runder:

13.5.1 Ved bruk av PSS, skåres poengene av det elektroniske systemet direkte. Dette gjelder for ved bruk av PSS i vesten og ved PSS i hjelmen. Tilleggs-poeng for «Turning Kick»/ «Rundspark», skal tildeles av minst 3/4 ev 2/3 eller 2/2 poengdommere. Kampleder kan stoppe kampen og legge til poeng, dersom kampleder ser at teknisk poeng ikke scores/registreres. Tilleggs-poeng som tildeles uten at det først var registrert treff av PSS, skal fjernes umiddelbart.

13.5.2 Dersom det ikke brukes PSS skåres poengene ved hodetreff og ev treff i vesten av poengdommerne. For at et eller flere poeng skal være gyldig må minst ¾, ev 2/3 eller 2/2, poengdommere ha tildelt poenget, inne den tiden som er fastsatt i poengsystemet.

13.5.3 Ved bruk av elektronisk poengsystem skjer offentliggjøringen av poengene umiddelbart.

13.5.4 Ved bruk av papir noterer poengdommerne ned poengene fortløpende og overleverer poengskjemaet for hver runde til kampleder som gir de videre til hoveddommer. Hoveddommer summerer antall poeng per runde. Offentliggjøring skjer etter hver runde.

§ 14 Annullering av poeng

14.1 Poeng som skåres i etterkant av en eller flere ulovlige handlinger skal annulleres av kampleder og straff skal idømmes.

14.2 Feilaktig registrerte poeng av PSS skal annulleres.

14.3 Poeng tildelt etter at tiden er ute, eller som skåres når en utøver ha falt/ligger nede iht. gjeldende regler, skal annulleres.

§ 15 Ulovlige handlinger

15.1 *GAM-JEOM* idømmes hvor som helst i ringen. En *GAM-JEOM* regnes som et (1) helt poeng som tildeles den andre utøveren.

15.2 Det er kampleder som idømmer straffereaksjoner. Kampleders avgjørelse kan bestrides ved Video Review, Dommerrevisjon eller ved inngripen av hoveddommer eller dommerleder etter gjeldende regler.

15.3 Dersom det begås en forseelse utenom runden, skal kampleder umiddelbart idømme utøveren (eller dennes coach) en *GAM-JEOM*. Dette gjelder også når kampleder har kommandert “KEU-MAN” etter 3. eller 4. runde. Forseelsen skal være gjort med overlegg eller intensjon, og utøveren bør eller burde forstå at kampleder har stoppet kampen for at denne regelen skal komme til anvendelse. Forseelsen legges til i påfølgende runde eller til resultatet.

- 15.4 Dersom en utøver eller coach begår en forseelse etter at kampleder har stoppet runden (eller kampen) med "KAL-YEO" for å idømme straff for en foregående forseelse, skal den nye forseelsen straffes selv om det er samme utøver som begår den nye forseelsen.
- 15.5 Dersom en utøver pådrar seg 10 GAM-JEOM, skal kampleder stoppe kampen og kåre den andre utøveren som vinner.

§ 16 Straff: GAM-JEOM

- 16.1 Krysse sidelinjen
- 16.2 Falle
- 16.3 Unndra seg kamp eller uthaling av tiden
- 16.4 Gripe fatt i-, eller dytting av motstanderen
- 16.5 Løfte foten for å blokkere eller løfte foten og evt. også sparke i luften i mer enn 3 sekunder-, eller sparke mot motstanderen under beltestedet for å obstruere eller unngå motstanderens angrep
- 16.6 Angripe motstanderen under beltestedet
- 16.7 Angrep på eller mot motstander etter "KAL-YEO", også uten at angrepet treffer og evt. resulterer i et poeng
- 16.8 Angrep med hånd (inkl. hele hånden, underarmen og albuen) mot hode
- 16.9 Skalle eller angripe med kne
- 16.10 Angrep på en motstander som har falt
- 16.11 Angripe vesten med siden av foten eller undersiden av foten mens man er i «klinsj-posisjon»
- 16.12 Uønskede bemerkninger eller annen dårlig oppførsel fra coach eller utøver
- 16.13 Spark i umiddelbar nærhet til hode eller i hodehøyde, i klassen for Barn
- 16.14 Direkte og indirekte treff til hodet i Barneklassene
- 16.15 For hard kontakt iht. § 4

Tolkninger publiseres særskilt.

§ 17 GULT KORT

Kampleder skal be om det skal tildeles sanksjon ved å holde opp et gult kort mot den eller de det gjelder dersom en coach eller utøver:

- Begår overdreven eller gjentakende dårlig oppførsel, herunder viser vilje til å forsettlig skade motstander
- Ikke følger kampleders anvisninger
- Kaster PSS-utstyret i gulvet
- På annen måte behandler PSS-utstyret på en uvøren måte

Ved tildeling av gult kort, avsluttes kampen og motstander utropes til vinner. Dersom begge utøvere tildeles gult kort, avsluttes kampen uten vinner.

Ved Gult Kort skal kampleder avlegge en skriftlig rapport til dommerkomiteen via dommerleder umiddelbart etter kampen. Dommerleder skal på vegne av dommerkomiteen innhente tilsvar fra den eller de som er blitt tildelt gult kort, og overlevere både dommerens rapport og tilsvaret til dommerkomiteen.

Dommerkomiteen kan i sin behandling av saken innhente ytterligere informasjon fra involverte parter.

På bakgrunn av innhentet og mottatt informasjon, kan dommerkomiteen ilegge sanksjon til den/de som har blitt tildelt gult kort. Sanksjoner er typisk utestengelse fra en eller flere påfølgende konkurranser, bøter e.l.

Konkurransereglementet §14 gjelder både for sanksjoner og ankeadgang.

§ 18 Video Dømming (VR) – Dommer revisjon (DR)

- 18.1 I ungdom-, junior-, senior- og veteranklasser (ikke team eller tag-team) skal coach ha rett til å anmode om en eller flere Video Dømming (VR) eller Dommer Revisjon (DR) av situasjoner som oppstår i kampen.
- 18.2 Coachene mottar et protestkort i henholdsvis rød og blå farge som skal benyttes til anmodning om VR.
- 18.3 I tilfelle coachen har en innvending mot en avgjørelse, kan coachen anmode om øyeblikkelig VR/DR for følgende forhold:
- 18.3.1 Minuspoeng til motstander når denne:
- Faller
 - Går utenfor sidelinjen
 - Angrep etter «KAL-YEO».
 - Angriper en utøver som har falt
- 18.3.2 Tekniske poeng.
- 18.3.3 Alle GAM-JEOM gitt til egen utøver, bortsett fra GAM-JEOM tildelt etter §§ 16.12, 16.13, 16.14 og 16.15.
- 18.3.4 Tekniske feil eller feil ved tid tagningen (stopp/start av tid, advarsler, endring av poeng).
- 18.3.5 Når kampleder glemmer å annullere poeng som er relatert til en pådømt forseelse.
- 18.3.6 Når kampleder viser feil håndsignal uten å korrigere seg selv før "GYE-SOK".
- 18.3.7 Når poengdommerne skårer et slag til feil utøver, eller når det fremkommer at poengdommerne ikke har markert slaget til samme utøver.
- 18.4 Anmodningen gjøres til kampleder ved at coachen reiser seg opp, hever protestkortet over hodet og sier høyt og tydelig "Video Dømming" eller "Dommer revisjon".
- 18.5 Prosedyre:
- 18.5.1 Når coachen anmoder om Video Dømming/Dommer revisjon, og kan fremvise gyldig protestkort, skal kampleder øyeblikkelig stoppe kampen med "KAL-YEO", og kommandere utøverne tilbake til startposisjonen på matten.

- 18.5.2 Etter at kampen er stoppet, skal kampleder gå til coachen og be om å få høre årsaken til at man ønsker VR.
- 18.5.3 Coachen skal i konkrete og presise ordelag fortelle hva man protesterer på.
- 18.5.5 Coachen kan kun protestere på en handling som har skjedd innen fem (5) sekunder fra hendelsen inntraff til coachen reiser seg, og under ingen omstendighet i etterkant av VR anmodet av motstanderen.
- 18.5.6 Dersom coachens protest er funnet gyldig av kampleder, skal kampleder ta imot protestkortet, annonsere protesten fra midten av ringen, og deretter gå til dommerbordet for å videreformidle coachens protest.
- 18.6 Prosedyre ved Video Dømming (VR):
- 18.6.1 Etter å ha avlevert protesten ved dommerbordet, skal kampleder gå tilbake til midten av kampområdet og avvete videodommers avgjørelse.
- 18.5.2 Videodommer skal innen 30 sekunder vurdere hendelsen på video og avgjøre om protesten skal tas til følge eller ikke.
- Videodommer tilkjenner avgjørelsen til kampleder ved tegn.
- 18.7 Prosedyre ved Dommer Revisjon (DR):
- 18.6.1 Kampleder og hoveddommer behandler protesten fra coachen først. Er disse to enige i resultatet av behandlingen, avgjør kampleder og hoveddommer saken.
- 18.6.2 Blir ikke kampleder og hoveddommer enige om hvordan protesten skal avgjøres, så skal kampleder gå tilbake på ringen og kalle inn poengdommerne til en avgjørelse. Er det 3 poengdommere så skal disse avgjøre protesten med simpelt flertall. Er det kun 2 poengdommere, så skal også kampleders stemme være med i avstemmingen.
- 18.8. Dersom protesten tas til følge, skal kampleder først gi protestkortet tilbake til coachen og deretter gjennomføre korrigerende handlinger.
- 18.9 Dersom protesten avvises, skal kampleder inndra protestkortet, vise avvisningen ved dommertegn og starte kampen igjen.
- 18.10 Hver coach har en - 1 - protestmulighet pr utøver pr. kamp. Dersom protesten ikke fører frem, eller coachen ikke er i stand til å formulere konkret, konsist og presist hva man ønsker vurdert av VR/DR eller ber om VR/DR på noe man ikke kan be om VR/DR på, mister coachen protestmuligheten på vegne av utøveren i resten av den aktuelle kampen.
- 18.11 Avgjørelse tatt på bakgrunn av VR/DR er som regel endelig men kan påklages til dommerleder eller protestkomite dersom det er åpenbart at avgjørelsen er feil hva gjelder gjeldende regler og tolkninger. Tvilstilfeller vurderes ikke.
- 18.12 I de siste 10 sekunder av 3. runde samt når som helst under «Golden Round», kan poengdommerne be om VR/DR for å avklare om tekniske poeng skal legges til eller fjernes dersom angjeldende coach ikke lenger har rett til å be om VR eller DR.
- § 19 Skade**
- 19.1 Dersom det oppstår en skade skal kampleder stoppe kampen og la utøveren få hjelp innenfor ett minutt etter at stevnelegen har kommet til matten.

Taekwondo – Kampreglement

- 19.2 Dersom den skadede utøveren ikke kan fortsette innen ett minutt, eller etter at stevnelegen har behandlet utøveren, skal kampen avbrytes og vinner kåres iht. gjeldende regler.
- 19.3 Vurdering av ansvar for skaden:
- 19.3.1 Dersom den skadede utøver kan fortsette kampen, skal den som utførte angrepet, såfremt kampleder vurderer angrepet som en GAM-JEOM forseelse, bli tildelt av advarsel.
- 19.3.2 Dersom den skadede ikke kan fortsette kampen, skal den som utførte angrepet, såfremt kampleder vurderer angrepet som en GAM-JEOM forseelse, bli tildelt et minuspoeng og diskvalifisert.
- 19.3.3 Dersom den skadede ikke kan fortsette kampen, og det viser seg umulig å avgjøre hvem som forårsaket skaden, skal vinneren pekes ut på bakgrunn av oppnådde poeng før skaden inntraff. Hvis avbrytelsen finner sted innen avslutningen av første runde skal kampen erklæres ugyldig og sekretariatet skal fastsette tidspunktet for omkamp. Hvis en utøver på det fastsatte tidspunkt for omkampen ikke er i stand til å konkurrere skal denne utøver betraktes som utgått.
- 19.3.4 Dersom utøveren selv forårsaket sin skade (ved fall eller lignende), skal kamplederen erklære den andre som vinner.
- 19.3.5 Dersom begge utøverne forårsaket en GAM-JEOM skal begge utøverne erklæres som taper.
- 19.3.6 Dersom den skadede ble skadet ved et lovlig angrep erklæres den andre som vinner.
- 19.4 Dersom en skade oppstår som følge av for hard kontakt mot hodet i klasser der dette ikke er tillatt, skal kampleder idømme et minuspoeng iht. gjeldende regler. Den som blir skadet erklæres som vinner av kampen og ilegges samtidig karantene iht. gjeldende regler. Stevnets dommerleder kan beslutte at utøveren som utførte angrepet skal diskvalifiseres fra resten av konkurransen. Beslutningen kan ikke påklages, men skal begrunnes skriftlig av dommerleder ved avleggelse av stevnerapport til dommerkomiteen.

§ 20 Fullkontakt

- 20.1 Definisjoner:
- 20.1.1 Med fullkontakt menes at en utøver kan få poeng eller vinne ved at motstanderen blir knocket.
- 20.1.2 Med knock menes når en utøver er rystet, som følge av et lovlig angrep.
- 20.1.3 Med knockout menes når en utøver er rystet og ikke viser tegn på, eller er ute av stand til å gjennomføre kampen eller kampleder vurderer at kampen ikke kan fortsette som en følge av et kraftig lovlig angrep.
- 20.2 Dersom en utøver knockes skal kampleder gjøre følgende:
- 20.2.1 Avbryte kampen med "KAL-YEO", og starte telling høyt med håndbevegelse fra en, "HANA" mot ti, "YEOL", med et sekunds intervall. Klokken skal stoppes når kampleder teller.
- 20.2.2 Dersom den knockede utøveren under kampleders telling viser ønsker til å fortsette kampen, ved å gå i kampstilling, skal kamplederen fortsette tellingen til åtte, "YEODUL" og starte opp kampen igjen med kommandoen "KYE-SOK".
- 20.2.3 Dersom en knocket utøver ikke er signaliserer eller er i stand til å ytre ønske om å fortsette kampen på telling åtte, "YEODUL", skal kampleder fortsette tellingen til ti, "YEOL" og kommandere "KEU-MAN". Kampleder kårer så den andre utøveren som vinner.
- 20.2.4 Kampleder kan når som helst erklære knockout når situasjonen tilsier det.

- 20.3 I tilfeller der begge utøvere knockes skal kampleder fortsette tellingen til den siste av de to er kommet tilstrekkelig til seg selv. I tilfeller der ingen av utøverne har kommet til seg selv ved ti, "YEOL", skal vinneren finnes ved å summere poengene.

§ 21 Karantenebestemmelser

- 21.1 Hvis det i en kamp utføres en ureglementert teknikk, som svarer til GAM-JEOM, som forårsaker at en utøver ikke kan fortsette, skal den skadede utøveren sjekkes av helsepersonellet/legen på stevnet. Dersom helsepersonellet/legen mener at utøveren ikke kan fortsette konkurransen skal denne utøveren nektes å gå flere kamper i stevnet, også om stevnet går over flere dager.
- 21.2 Hvis en kontakt mot hodet medfører knockout skal den rammede personen ilegges en karantene på 4 uker fra skadedato.
- 21.3 Ved andre gangs karantene i løpet av 12 måneder skal det ilegges en 4 måneder karantene fra skadedato.
- 21.4 Ved tredje gangs karantene i løpet av 12 måneder skal det ilegges 12 måneder karantene fra skadedato.
- 21.5 Den tilstedeværende kamplegen kan ut fra medisinske begrunnelser fastsette lengre karantenetid enn det som er bestemt i denne paragraf.
- 21.6 Etter karanteneperiodens utløp, må utøveren være kjent konkurransedyktig av en lege. Dette gjelder også de utøvere som i utgangspunktet ikke er pliktige til å ha legeattest og startbok.
- 21.7 Alle detaljer angående stevnedato, karantene tid og godkjenning skal noteres i utøverens startbok. I tillegg skal karantenen registreres i det offisielle stevnerregisteret. Ansvar for dette påhviler Stevneleder.

§ 22 Diskvalifikasjon (DSQ)

- 22.1 Utøvere som ikke klarer innveiingen/registrering disktes.
- 22.3 Kampleder skal diske en utøver for følgende forseelser:
- 22.3.1 Ikke møter korrekt påkledd til kampstart senest 1 minutt etter at kampleder har kalt inn utøverne. Bruk av 1 minutt bestemmes av hoveddommer.
- 22.3.2 Utøvere som skader en motstander slik at han ikke kan fortsette og når hendelsen som førte til skaden åpenbart er et brudd på en eller flere av § 16, eller om utøveren pådrar seg et minuspoeng for forseelsen, herunder for hard kontakt til hodet i alle klasser der fullkontakt mot hodet ikke er tillatt.
- 22.3.3 Utøvere som blir knokket mot hodet, ilegges karantene resten av stevnet. Stevnelegen avgjør ytterligere karantene. Legens avgjørelse og lengden på karantene noteres i forbundets medlemssystem.
- 22.3.4 Ikke godkjent og/eller modifisering av utstyr eller bekledning brukt ifm. PSS.
- 22.3.5 Gode eller direkte treff til hodet i Barne-klasser.
- 22.4 Kampleder har mulighet til å diskvalifisere en utøver, dersom utøver eller utøvers coach:
- 22.4.1 Tross enten tilsnakk, advarsel eller minuspoeng fortsatt nekter og følge kampleders kommando.

22.4.2 Tross enten tilsnakk, advarsel eller minuspoeng fortsatt nekter å følge elementære og grunnleggende konkurranseregler.

22.4.3 Viser klare tegn på å ville skade sin motstander eller ville begå en åpenlys og helt klar forseelse.

22.5 Hoveddommers rettigheter, ansvar og plikter gitt i dette regelverket, samt Dommerleders instruksjonsmyndighet gitt i konkurransereglementet gjelder i alle situasjoner beskrevet i denne paragraf.

§ 23 Dommeren stopper kampen (RSC)

23.1 Kampleder skal stoppe kampen dersom kampleder vurderer nivåforskjellen mellom utøverne til å være for stor. Kampleder kårer da den overlegne som vinner umiddelbart.

23.2 Kampleder skal stoppe kampen (RSC), hvis en utøver som har falt eller ligger nede, ikke er villig til å fortsette kampen etter 3 anmodninger om å stå opp og fortsette kampen.

23.3 Hoveddommer kan vurdere nivåforskjellen mellom utøverne til å være for stor, og instruere kampleder til å stoppe kampen og kåre vinner.

§ 24 Utøveren trekker seg (WDR)

24.1 En utøver kan når som helst trekke seg fra konkurransen i sin helhet.

24.2 En coach kan så lenge kampen pågår trekke sin utøver fra konkurransen ved å kaste inn et håndkle i ringen. Kampen avsluttes, og motstanderen kåres til vinner. Utøveren som trekker seg fra en kamp kan, ikke konkurrere mer under dette stevnet.

24.3 Kampleder kan se vekk fra en avgjørelse om å trekke en utøver dersom det er eller bør være åpenbart at avgjørelsen er tatt som en følge av et brudd på en eller flere av §§ 16 og 17.

§ 25 Vinner (PTF, PTG, GRD, SUP, PUN)

25.1 Vinner er den utøver som etter siste runde har fått flest poeng inkludert fratrekk av hele minuspoeng.

25.2 Vinner er den utøver som enten i ved slutten av andre runde eller når som helst under 3. runde leder med 20 poeng eller mer. Dersom kampen avvikles med to runder, gjelder dette etter hhv. 1. runde og når som helst i 2. runde. Dette gjelder ikke i barnekonkurranser. Regelen kan fravikes semifinaler og finaler i senior A-klassene etter beslutning av stevnets dommerleder.

Hoveddommer eller kampleder skal likevel stoppe kamper dersom de mener at forskjellen mellom utøverne er for stor (RSC).

25.3 I de tilfellene det står uavgjort etter § 25.1, og det ikke er en Barne-klasse gjelder følgende:

Det skal gås en ekstra "Golden Round"-runde av 1 minutt etter en innlagt pause. Vinneren er den som først når 2 poeng eller mer. Det er ikke tillatt med fullkontakt til hodet i denne runden uansett klasse og nivå.

25.4 Dersom det ikke er kåret en vinner ved full tid skal vinneren kåres ut fra følgende kriterier (dersom poengsystemet tillater det!):

25.4.1 Vinner er den utøveren som har skåret et poeng på slag i 4 runde.

Taekwondo – Kampreglement

- 25.4.2 Dersom ingen av utøverne har skåret et poeng på slag, eller begge utøverne har skåret et poeng på slag, vinner den utøvere som har fått registrert fleste ikke skårende treff (styrkenivå) i PSS systemet i 4 runde.
- 25.4.3 Hvis antall ikke skårede treff (styrkenivå) i PSS er likt mellom utøverne, skal den som vant flest runder av de 3 hovedrundene bli kåret til vinner.
- 25.4.4 Er det fortsatt ikke kåret en vinner skal den som har fått minst GAM-JEOM over alle rundene kåres til vinner.
- 25.4.5 Dersom vinner fremdeles ikke kan kåres, følger man reglene i § 25.5 for dommeravgjørelse.
- 25.5 Er utfallet ikke gitt skal poengdommerne og kampdommer avgjøre vinneren basert på overlegenhet:
- 25.5.1 Har det vært en "Golden Runde"-runde skal kun denne tas inn i vurderingen; hvis ikke gjelder samtlige runder.
- 25.5.2 Kampleder kommanderer "WOOSE KIROK", hvorpå poengdommerne og kampdommer hver for seg og uten på noe vis å kommunisere med hverandre fyller ut det tildelte overlegenhetsskjema. Følgende kriterier gjelder i rekkefølge:
1. Utøvende kampstrategi
 2. Flere antall teknikker utøvet
 3. Mer avanserte teknikker utført (vanskelige og komplekse)
 4. Bedre kampoppførsel/innstilling
- 25.5.3 Dommerne skal kun angi vinner ved å markere CHONG eller HONG. Skjemaet gis så til kampleder som summerer sin egen og poengdommernes avgjørelse på sitt eget skjema. Ved stemmelikhet teller kampleders stemme dobbelt.
- 25.5.4 Kampleder utroper vinner og leverer inn sitt eget og poengdommernes overlegenhetsskjema til hoveddommer.

§ 26 Avgjørelser

- 26.1 Følgende avgjørelser gjelder:
- 26.1.1 Vinner ved at dommeren stopper kampen (RSC)
- 26.1.2 Vinner på poeng (PTF)
- 26.1.3 Vinner ved poeng-gap (PTG)
- 26.1.4 Vinner ved golden round (GRD)
- 26.1.5 Vinner ved overlegenhet (SUP)
- 26.1.6 Vinner ved at motstander trekker seg/skade (WDR)
- 26.1.7 Vinner på diskvalifikasjon (DSQ)
- 26.1.8 Vinner på kampleders straffeangivelse (PUN)