

WORLD TAEKWONDO NORGE

Tolkninger

pr 1. juli 2021

TAEKWONDO WT

Kampreglement

pr 1. juli 2021

Innhold:	Side
§ 1 FORMÅL OG REGULERING	3
§ 2 BEREGNING AV POENG I LAGKONKURRANSER OG NORGESCUP.....	3
§3 KONKURRANSEREGLEMENTETS §8 INNVEIING.....	4
§ 4 KAMPREGLEMENTETS § 14 ANNULLERING AV POENG	4
§ 5 KAMPREGLEMENTETS § 16, GAM-JEOM	5
§6 KAMPREGLEMENTETS §18, VIDEO DØMMING OG DOMMER REVISJON.....	9
§ 7 KAMPREGLEMENTETS §19, SKADE	10
§ 8 KAMPREGLEMENTETS §20 FULLKONTAKT	10
§ 9 KAMPREGLEMENTETS § 25 VINNER	11
§ 10 KAMPREGLEMENTETS § 1.7, TAG-TEAM KONKURRANSE.....	11
§ 11 HANMADANG	13
§ 12 HYONG	13

§ 1 Formål og regulering

1.1 Formål

Formålet med disse tolkningene er å gi utfyllende bestemmelser av flyktig art til konkurranse-, kamp- og mønsterreglementet; samt dommertegn og retningslinjer for poenggivning for mønsterdommere.

1.2 Forvaltning

Tolkningene forvaltes og oppdateres av dommerkomiteen til WT Seksjonen i Norges Kampsportforbund.

1.3 Forankring

- Dommerkomiteen forholder seg utelukkende til offisielle tolkninger gitt av World Taekwondo (WT) gjennom kurs, seminarer og offisielle mesterskap samt Grand Prix
- Tolkninger gitt av øvrige organisasjoner, ranking-stevner eller liknende, teller ikke

1.4 Oppdatering av tolkninger

- Dommerkomiteen oppdaterer tolkningene fortløpende gjennom sesongen uten forutgående vedtak i seksjonsstyret
- Endringer skal publiseres gjennom de offisielle kanalene til NKF samt dommerkomiteens egne kanaler
- Ikrafttreden er 3 uker fra publisering av endringene

§ 2 Beregning av poeng i lagkonkurranser og Norgescup

Poengberegning Norgescup:

- A) Alle får 1 poeng for deltagelse. Deltagelsen må være aktiv. Dvs.: Man må ha stilt til start og gjennomført konkurransen. (Det å være påmeldt utløser i seg selv ikke poeng).
- B) Poengskala:

Plassering	Poeng
1.	10,0
2.	7,0
3. plass og utover: 80% av poengene til foregående plassering	4,9
4.	3,92
5.	3,14
6.	2,51
7.	2,0
8.	1,60
9.	1,23
10.	0,95

Prinsippet som ligger til grunn for poengberegningen:

1. plass får 10 poeng
 2. plass får 70% av 1. plass: 7 poeng
 3. plass får 80 % av 2. plass: 4,9 poeng
 4. plass og utover får 80% av poengene til forrige plassering
- C) I NM multipliserer poengene med en faktor på 2
- D) Utøvere opptjener poeng i den klassen man er tilmeldt til
- E) Poengene følger utøveren i klassen kadett og junior dersom utøveren må bytte klasse i løpet av sesongen. Seniorer som må bytte klasse i løpet av sesongen kan søke dommerkomiteen om å få ta med seg poengene til ny klasse. Dette kan man kun søke om en gang
- F) Poengene nulles ut ved sesongslutt
- G) Utøvere som diskvalifiseres fra et stevne opptjener ingen poeng fra det angjeldende stevnet

Poeng til lag i lagkonkurranser:

- A. 1 poeng pr påmeldte utøver som møter til innveiing/registrering og som ikke diskvalifiseres i prosessen
- B. 2 poeng pr påmeldte utøver som møter til konkurranse i ringen (kamp og mønster)
- C. 5 poeng pr kamp vunnet i kamp-konkurranse
- D. 5 poeng pr runde man fullføre i mønster-konkurranse
- E. 30 poeng pr gullmedalje
- F. 20 poeng pr sølvmedalje
- G. 10 poeng pr bronsemedalje

Klassene for Barn inngår ikke i beregningsgrunnlaget for lag-poeng.

Poeng opptjent av utøvere som trekker seg fra konkurransen eller som diskvalifiseres fra konkurransen, inngår ikke i beregningsgrunnlaget for lag-poeng.

§3 Konkurransereglementets §8 innveiing

- Kontrollveiing gjennomføres på morgenen senest 30 minutter før stevnestart
- Registrerte lagledere til utøvere og klubber som trekkes ut til kontrollinnveiing skal få beskjed om dette pr epost eller SMS kvelden i forveien etter normal innveiing
- Dersom man ikke har kontaktinformasjon til lagleder, skal man gi beskjed til oppmøtte coacher eller si direkte ifra til klubbens styreleder
- Det er klubbens ansvar å ha oppgitt korrekt kontaktinformasjon i påmeldingssystemet som kan benyttes til å gi beskjed om kontrollveiing

§ 4 Kampreglementets § 14 Annullering av poeng

- Poeng som scores etter en ulovlig handling
 - Det er ikke noe krav til at handlingen er instrumentell for å score poenget
- Poeng som scores etter "KAL-YEO"
- Poeng som scores av en utøver som er utenfor kampområdet
- Poeng som feilaktig scores av PSS

§ 5 Kampreglementets § 16, GAM-JEOM

- GAM-JEOM skal bidra og oppmuntre til aktiv kampavvikling, sikre rettfærdig kampavvikling og også for å beskytte utøverne
 - Man ønsker å unngå passive og lite hendelsesrike kamper
- GAM-JEOM skal idømmes ved første tilfelle av en ulovlig handling. Man skal ikke avvente til at hendelsen skjer en gang til før man idømmer straff
 - Kampleder skal som hovedregel ikke idømme straff i tvilstilfeller, men idømme straff når forseelsen er, eller burde være åpenbar
- Kampleder kan idømme straff for forseelser som skjer mellom rundene
- Kampleder kan idømme straff som skjer i tiden mellom rundens slutt iht. kampklokken og kommandering av "KEU-MAN"
 - Kampleder skal øyeblikkelig og uten opphold kommandere "KEU-MAN" idet kamptiden går ut
- Kampleder kan idømme straff for bevisste, evt. overlagte hendelser umiddelbart etter "KEU-MAN"

16.1 Krysse sidelinjen.

Tolkning:

- *Hovedregel: Med en fot eller mer*
- *Dette gjelder også når en fot er utenfor uten at foten berører innsiden av ringen*
- *Utøveren ansees ikke for å være utenfor ringen før foten berører gulvet utenfor ringen uten at en del av samme fot også berører innsiden av ringen*
- *Straff skal ikke idømmes dersom utøveren krysser sidelinjen som følge av motstanders ulovlige handlinger*

16.2 Falle.

Tolkning:

- *Dersom fallet skyldes en ulovlig teknikk eller handling utført av motstander, skal motstander, ikke den som falt, idømmes et minuspoeng*
- *Dersom begge utøverne faller grunnet en kollisjon, skal ingen av utøverne straffes*
- *Dersom man faller pga. en lovlig teknikk utført av motstander, herunder knockdown, skal utøveren som har falt idømmes et minuspoeng*
 - *Dette gjelder ikke når:*
 - *Utøveren faller etter "KAL-YEO" (Utøveren faller mens dommeren teller eller generelt sett faller etter "KAL-YEO")*
 - *Ved telling til 10 og påfølgende avslutning av kampen*

16.3 Unndra seg kamp eller uthaling av tiden.

Tolkning:

- *Utøveren eller utøverne ikke viser interesse av å angripe*
 - *Etter at det har gått fem (5) sekunder etter at begge utøverne ikke har vist tegn til å angripe, skal kampleder kommandere «Fight». Dersom utøverne fremdeles ikke viser tegn til å angripe etter fem (5) sekunder, skal utøveren som først beveger seg bakover straffes. Dersom begge utøverne utøveren er like passive, skal begge straffes*
- *Utøveren unngår angrep ved å:*
 - *snu ryggen til motstanderen*
 - *bøye eller huke seg ned*
 - *går, løper, jogger e.l. ut av ringen*
 - *hopper for å unngå å bli truffet av motstanders angrep*
 - *stepper mer enn 3 step tilbake på en ikke offensiv måte eller for å trekke seg tilbake fra konkurransen eller for å hale ut tiden*
 - *Dette gjelder ikke om en utøver repositionerer seg selv etter et gjennomført teknisk spark («back-kick» / «turning kick» - dwit chagi, dwi dolla banda dolleyo chagi, momdollyo chagi) og fremdeles viser en offensiv holdning*
- *Utøveren simulerer skade eller smerte*
 - *Kampleder kan be om Video Replay eller dommerrevisjon før man idømmer straff ved tvil om hvorvidt utøveren simulerer skade eller ikke. VR skal kun bekrefte eller avkrefte hvorvidt treffet var på et lovlig treffområde eller ikke*

- Overnevnte gjelder også dersom kampleder er i tvil om et angrep i klasser som ikke tillater fullkontakt er for hardt eller ikke
- Utøveren ber om å få stoppe kampen for å justere utstyr e.l.
- Utøveren har falt og ikke viser vilje til å reise seg
 - Kampleder skal i dette tilfellet kommandere «Stand up» / «Stå opp» 3 ganger med 3 sekunders mellomrom. Dersom utøveren ikke er klar etter tredje gang, skal kampleder avbryte kampen og kåre motstanderen til vinner
 - Overnevnte prosedyre gjelder uansett årsak til at utøveren ligger nede uten å være skadet iht. gjeldende tolkning av skade

16.4 Gripe fatt i-, eller dytting av motstanderen

Tolkning:

- «Gripe fatt i» gjelder alle tilfeller der utøverne tar tak i og holder fast i motstanderens drakt, kropp eller utstyr
- «Hooking» av arm, ben eller kropp med underarmen eller foten defineres også som å «Gripe fatt i»
- Holding rundt nakken, hodet eller generelt rundt kroppen skal uten unntak straffes
- Dytte eller dra motstanderen ut over sidelinjen
 - Dersom kampleder er i tvil om en utøver dyttes ut over sidelinjen eller ikke, skal kampleder idømme straff for å krysse sidelinjen. Det tilligger coachen å be om DR/VR i slike tvilstilfeller
- Dytte eller dra motstanderen som hindrer motstanderens sparkebevegelser eller normale angrepsbevegelse
- Ikke-instrumentell holding, eller holding som åpenbart ikke hindrer motstanderen, skal som hovedregel ikke straffes. (Dette gjelder ikke holding rundt nakke, hode eller kropp med mindre begge utøverne holder rundt hverandre)

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.

Tolkning:

- Denne regelen regulerer alle former for fotteknikker som har til intensjon om å hindre eller blokkere motstanders angrep
- Blokkere med leggen uansett knevinkel, stilling og evt. blokkering med legg kombinert med hopp
- Løfte opp foten (i PSS høyde) i mer enn 3 sekunder for å stoppe motstanderens angrepsbevegelse uten selv å utføre fullstendige sparkebevegelser
- Steppe mer enn en gang med foten i luften uten å gjennomføre en sparkebevegelse som er egnet til å treffe motstanders PSS
- Steppe mer enn en gang med foten i luften samtidig som man utfører en sparkebevegelse uten at foten strekkes ut i en fullstendig sparkebevegelse
- Poeng som scores av en teknikk som følger etter blokkering med foten (muliggjort av blokkeringen), skal annulleres
- Straff skal som hovedregel ikke idømmes når utøverne sparker og ender opp med å «blokkere» samtidig
- Straff skal som hovedregel ikke idømmes når utøverens sammenhengende sparkebevegelse først (i grensetilfelle) blokkerer motstander og deretter (i samme bevegelse) fortsetter mot-, og treffer PSS

16.6 Angripe motstanderen under beltestedet.

Tolkning:

- Enhver teknikk som treffer under beltestedet
- Teknikker rettet under beltestedet for å forhindre eller obstruere motstanders sparketeknikk
- Enhver teknikk, bevisst eller ubevisst, som er rettet mot et punkt under beltestedet uten at teknikken omtrent umiddelbart følges opp med en teknikk (spark eller slag) rettet mot PSS
 - «Omtrent umiddelbart»: Det er lov å sette ned foten for å f.eks. sparke med den andre foten, skifte stilling for så å sparke, sette ned for å følge opp med slag, mv.

- *To lave teknikker/spark som følges opp av et høyt spark som scorer skal straffes og poenget skal annulleres*
 - *En utøver blir truffet under beltestedet som en følge av å ha hoppet i det sparketeknikken utføres, idømmes som hovedregel straff for unnvikelse av kamp. Utøveren som sparket straffes i dette tilfellet ikke*
 - *Straff idømmes ikke når hendelsen skjer under utveksling av teknikker, med mindre lave spark utføres bevisst/med intensjon*
- 16.7 Angrep på eller mot motstander etter "KAL-YEO", også uten at angrepet treffer og evt. resulterer i et poeng.
Tolkning:
- *Straff idømmes ikke når teknikken starter før "KAL-YEO"*
 - *Dersom den angripende utøver utførte en straffbar handling før spark etter "KAL-YEO", skal utøveren først straffes for den opprinnelige ulovlige handlingen, deretter for angrep etter "KAL-YEO"*
- 16.8 Angrep med hånd (inkl. hele hånden, underarmen og albuen) mot hode.
Tolkning:
- *Straff idømmes ikke når treffet skyldes at motstander senker hodet eller på annen måte vender på kroppen slik at hodet kommer unaturlig lavt eller i en unaturlig posisjon*
- 16.9 Skalle eller angripe med kne.
Tolkning:
- *Straff idømmes ikke når:*
 - *Motstander løper inn i en sparketeknikk*
 - *Treffet er utilsiktet*
- 16.10 Angrep på en motstander som har falt.
Påminnelse:
- *Man skal skille mellom «å falle» og «har falt»*
 - *Teknikker som utføres og poeng som scores mens man faller, er tillatt*
 - *Teknikker som utføres og poeng som scores når utøveren har falt, er ikke tillatt*
 - *En utøver anses som å ha falt når utøveren berører gulvet med en annen kroppsdel enn den delen av foten som er under ankelbenet*
 - *Angrep på motstander som har falt er straffbart når det er bevisst eller når angrepet scorer*
 - *Et angrep er ikke bevisst når det er åpenbart at utøveren har forstått at kampleder har kommandert "KAL-YEO" og forsøker å unngå/stoppe angrepet på motstander*
 - *Dersom den angripende utøver utførte en straffbar handling før angrep på utøver som ligger nede, skal utøveren først straffes for den opprinnelige ulovlige handlingen, deretter for angrep på motstander som har falt*
- 16.11 Angripe vesten med siden av foten eller undersiden av foten mens man er i «klinsj-posisjon».
Tolkning:
Denne regelen gjelder teknikkene WT definerer som «Monkey-kick», «Fish kick», «Scorpion kick» etc. I den engelske teksten refererer man til at dette inntreffer når kneet peker ut av kroppen mens man sparker med undersiden eller siden av foten mot vesten. Når dette skjer samtidig som det er kontakt mellom utøverne (vest mot vest, hånd mot vest, man holder mv.), skal man idømme minuspoeng og annullere evt. scorede poeng
- 16.12 Uønskede bemerkninger eller annen dårlig oppførsel fra coach eller utøver.
Tolkninger:
- *Uønskede bemerkninger eller protester på dommernes avgjørelser*
 - *Ikke følger dommernes anvisninger eller avgjørelser*
 - *Uønskede forsøk på å forstyrre eller påvirke utfallet av kampen*
 - *Provosere eller fornærme motstanderens utøver eller coach*
 - *Provoserer eller fornærmer dommere, motstandere eller publikum*
 - *Coachen forlater coach-området eller står opp fra stolen*

- *Andre usportslige opptrender fra utøveren eller coachen*
- *Dersom den usportslige opptreden skjer som en følge av at kampleder idømmer en straff, skal utøveren først idømmes straff for den opprinnelige ulovlige handlingen, deretter for usportslig oppførsel*
- *All annen uønsket eller usportslig oppførsel av coach eller utøver*

16.13 Spark i umiddelbar nærhet til hode eller i hodehøyde, i klassen for Barn.

Tolkning:

- *Når sparket er i nærheten av hodet, eller skaper åpenbar frykt hos motstanderen for å bli truffet, eller en reaksjon hos motstander som tilsier at vedkommende tror sparket treffer eller kan treffe*

16.14 Direkte eller indirekte godt treff til hodet i Barne-klassene.

Indirekte treff:

- *Et indirekte spark er et spark som eksempelvis treffer i vesten og som så «sklir opp» til hodet*
- *Første gang dette skjer i en runde, skal kampeleder idømme straff*
- *Andre gang dette skjer i en runde, skal kampeleder idømme straff og diskvalifisere utøveren*

Direkte treff:

- *Ved direkte treff, skal utøveren straffes og diskvalifiseres*

16.15 For hard kontakt iht. § 4.

Kampreglementet definerer «For hard kontakt».

Ved utdanning av nye dommere og på dommerseminarer legger man gjerne til grunn at dersom man i situasjonen ville ha talt, så er teknikken for hard. Her må det sies at man skal telle dersom en utøver faller ned selv etter lette treff til hodet, og at man også har senket terskelen for telling i A-klasser betraktelig.

Telling er til for utøverens sikkerhet!

Følgelig skal kampledere dømme «for hard kontakt» før man går over grensen for rystet eller tydelig merket.

Begrepene «lett berøring» og «Poenggivende treff» oppfordrer til bruk av kontrollerte korrekte poenggivende teknikker uten intensjon om å påføre motstander smerte eller skade og uten intensjon om å «gå fullkontakt» og uten intensjon om å gå «planløs kamp» som medfører stor fare for skader mv.

§6 Kampreglementets §18, Video Dømming og Dommer Revisjon

Teknisk test

En coach kan i løpet av kampen be om teknisk test en gang dersom det er åpenbart av PSS ikke registrerer treff til vesten. Man kan kun spørre om dette en gang ilt en kamp. Ved andre gangs anmodning om teknisk test, mister man protestkortet.

Prosedyren er som følger:

- Coachen reiser seg opp og viser protestkortet og anmoder om VR/DR
- Coachen presiserer overfor dommeren at man ønsker teknisk test av motstanders PSS
- Coachen beholder kortet sitt, og kampleder går tilbake til midten av matten og kommanderer «Test» til utøveren, og ber coachens utøver om å teste motstanders PSS
- Merk: Man tester kun utstyret til den ene utøveren, ikke den andre

WT har gjennomført denne innstrammingen siden studier tilsier at test av teknisk utstyr utelukkende gjøres for å gi egen utøver et pusterom og for å kunne gi ekstra coaching i pausen man har mens man tester utstyret.

Videre viser studier at manglende poeng for spark skyldes at:

- Utøveren treffer PSS på steder der treffet ikke registreres spesielt bra; typisk langs kantene av hhv. vesten og hjelmen. (Det er et om lag 2 til 4 cm. bredt «belte» langs kantene hvor det er vanskelig å score)
- Utøverens spark er for svakt og følgelig under grenseverdien i angjeldende klasse. Dette markeres på scoreboardet
- Feil vinkel på foten i treff-øyeblikket som gjør at PSS ikke registrerer treffet som poenggivende.
- Ikke tilstrekkelig nærhet mellom magnetene i sokken og PSS
- Defekte sokker (manglende magneter, magneter som har falt ut, etc.)
- Temporær Interferens eller øvrige eksterne støykilder utenfor arrangørens kontroll

Forøvrig er det slik at PSS-systemet avbryter kampen dersom sensorene frakobles vesten, og at Operatør, TA og Hoveddommer skal føre generelt tilsyn med utstyret og bryte inn dersom utstyret ikke fungerer tilfredsstillende. Kampleder har også myndighet til å be om teknisk test dersom man mistenker at utstyret ikke fungerer tilfredsstillende.

Generell prosedyre

- Dersom situasjonen ikke klart fremtrer på opptaket eller at man er i tvil, skal protesten avvises
- Dersom Videodommer er i tvil, kan denne be ringen hoveddommer om innspill. Dersom man er i tvil hvordan en gitt situasjon skal tolkes jfr. gjeldene regler, skal stevnets dommerleder tilkalles for vurdering av situasjonen
- Dersom situasjonen ikke kan avgjøres grunnet feil på systemet eller at situasjonen av menneskelige eller tekniske årsaker ikke er fanget opp av kameraet, skal protesten avvises. Coachen beholder protestmuligheten sin. «Menneskelige eller tekniske årsaker» dekker de tilfellene der operatøren ikke filmer kampen eller at kameraet filmer uten at filmen tas opp. Dårlig vinkel etc. dekkes ikke av dette unntaket
- Videodommer kan kun vurdere spørsmålet/anmodningen fremstilt av coachen. Dersom Videodommer ser øvrige situasjoner kampleder har oversett, eller forglemmelser (f.eks. avglemt annullering av poeng), kan ikke videodommer instruere kampleder til å korrigere situasjonen
 - I Norge gjelder egne regler som gir hoveddommer rett til å instruere kampleder

Poeng for slag

- Ved slag der to poengdommere scorer, men der dommerne ikke scorer innenfor intervallet på et sekund, evt. dersom dommerne trykker feil og dommerne ikke reiser seg for å korrigere feilen, kan coach be om video dømming/dommer revisjon med begrunnelsen «teknisk problem med poenggivning».
 - Når dommerne har indikert poeng, skal man i dommermøte (dersom man samles til dommermøte før coach ber om revisjon) stå fast ved at man har indikert poeng, men at man enten trykket for sent eller trykket feil. Poenget skal tildeles utøveren som utførte slaget

§ 7 Kampreglementets §19, Skade

Generell smerte regnes ikke som skade.

Skade defineres internasjonalt som benbrudd, blødninger, forstuinger, overtråkk, slag til hodet, mv.

Ved spark i skrittet, slag mot hode e.l. der motstanderen skal idømmes en straff for handlingen, kan kampleder gi utøveren 1 minutt til å komme seg på. Det samme gjelder for spark i halsen, som verken gir poeng eller straff.

Hvis stevnelegen eller helsepersonell er tilkalt, og disse trenger tid utover 1 minutt for å behandle utøveren, skal kampleder stoppe tiden og avvente ytterligere et minutt. Dersom stevnelegen etter totalt 2 minutter mener at utøveren kan fortsette kampen, er det likevel opp til kampleder å avgjøre om utøveren skal ansees skikket til å fortsette kampen eller ikke.

Dersom stevnelegen mener at utøveren ikke kan fortsette, skal kampleder forholde seg til legens avgjørelse og stoppe kampen.

Ved KEY-SHI skal kampleder annonsere tiden til lege og utøver fra og med 30 sekunder. Ved 50 sekunder skal kampleder spørre legen «Kan utøveren fortsette kampen?» Legen skal da enten svare «Nei, utøveren kan ikke fortsette kampen», eller «Ja, men jeg trenger mer tid for å fullføre behandlingen».

§ 8 Kampreglementets §20 Fullkontakt

Knock-down prosedyre ved kropp-spark uten at det scores

Telling til 8

- Ved telling til 8 uten at poeng er scoret, og utøveren reiser seg og er klar til å fortsette, skal kampleder idømme straff for å falle og så fortsette kampen

Telling til 10

- Ved telling til 10 uten at poeng er scoret, skal kampleder be om IVR for å avgjøre om teknikken er ulovlig eller ikke
- Dersom teknikken er lovlig avsluttes kampen uten at man legger til poeng eller idømmer minus for fall. Motstander vinner kampen på WDR
- Dersom teknikken ikke er lovlig, idømmes straff og kampen fortsetter om utøveren er klar
 - Dersom utøveren får legetilsyn gjelder følgende:
 - Utøver er klar innen et minutt og evt. tilleggsminutt forespurt av legen, og legen godkjenner at utøveren kan fortsette: Kampen fortsetter
 - Legen mener at utøveren kan fortsette, men utøveren nekter. Utøveren taper på WDR
 - Legen mener at utøveren ikke kan fortsette: Utøveren vinner på RFC

Knock-down prosedyre ved hodespark uten at det scores

Telling til 8

- Ved telling til 8 uten at poeng er scoret, skal kampleder idømme minus til utøveren for å ha falt, og deretter be om IVR for å avgjøre om teknikken er ulovlig eller ikke
- Dersom teknikken er lovlig og utøveren er klar, legger man til poengene og fortsetter kampen
- Dersom teknikken ikke er lovlig idømmes motstander straff iht. ulovlig handling Minuspoenget for å falle skal annulleres. Kampen fortsetter

Telling til 10

- Ved telling til 10 uten at poenget scoret, skal kampleder be om IVR for å avgjøre om teknikken er ulovlig eller ikke
- Dersom teknikken er lovlig, legger man til poengene og kampen avsluttes. Motstander vinner på RFC
- Dersom teknikken ikke er lovlig idømmes straff og kampen fortsetter om utøveren er klar
 - Dersom utøveren får legetilsyn gjelder følgende:

- Utøver er klar innen et minutt og evt. tilleggsminutt forespurt av legen, og legen godkjenner at utøveren kan fortsette. Kampen fortsetter
- Legen mener at utøveren kan fortsette, men utøveren nekter. Utøveren taper på WDR
- Legen mener at utøveren ikke kan fortsette. Utøveren vinner på RFC

§ 9 Kampreglementets § 25 Vinner

- Dersom utøverne i 4. runde («Golden Round») sparker og scorer samtidig, og man er i tvil om hvem som scoret først, kan man sjekke videoen og systemet for å avgjøre riktig vinner
- Internasjonalt gjelder dette kun når den ene utøveren treffer i kroppen og den andre i hodet. Dersom treffet til hodet er sterkt nok til at kampleder må telle, kan kampleder i etterkant be om VR for å avgjøre om kontakten til kropp kom før kontakt til hodet eller vice versa. Vinner er den utøver som treffer sin motstander først

§ 10 Kampreglementets § 1.7, Tag-Team konkurranse

- Fullkontakt til hodet er ikke tillatt i Tag-Team-konkurranser jfr. kampreglementets § 4.5
- Vektklasser:

○ **Ungdom:**

Gutter		Jenter	
Inntil	48 kg	Inntil	44 kg
48 kg	55 kg	44 kg	52 kg
55 kg	68 kg	52 kg	63 kg
Over	68 kg	Over	63 kg

○ **Junior:**

Menn		Kvinner	
Inntil	41 kg	Inntil	37 kg
41 kg	49 kg	37 kg	44 kg
49 kg	57 kg	44 kg	55 kg
Over	57 kg	Over	55 kg

○ **Senior:** OL-vektklassene jfr. kampreglementets §5.2

Menn		Kvinner	
Inntil	58 kg	Inntil	49 kg
58 kg	68 kg	49 kg	57 kg
68 kg	80 kg	57 kg	67 kg
Over	80 kg	Over	67 kg

(Denne tabellen er en gjengivelse av tabellen i kampreglementet. Dersom det er avvik mellom denne tabellen og den i kampreglementet, gjelder sistnevnte tabell.)

- Arrangementskomite, arrangør og tilmeldte klubber kan enes om å redusere fra 4 til 3 vektklasser i en eller flere aldersgrupper
 - Antall deltagere:
 - Konkurrerende lag kan stille med inntil 8 primærutøvere, 4 av hvert kjønn
 - Konkurrerende lag kan stille med inntil 8 reserver, 4 av hvert kjønn
 - Det kan være inntil to primærutøver og to reserver i hver vektklasse
 - Primærutøveren skal være av forskjellig kjønn
 - Reservene skal være av forskjellig kjønn
 - Dersom skader gjøre at man i en kamp ikke kan stille med en utøver i hver vektklasse, kan man før kampen begynner rekruttere en ny utøver. Se ellers «Reservene» til slutt i dette dokumentet
- Både primærutøvere og reserver kan delta på andre lag enn sitt eget.
- Kampoppsett og kjønnsfordeling i lagene pr. kamp:

- Hvert kjønn skal være representert med minst to deltagere
- Lagene enes i forkant av kampen hvilke kjønn som deltar i hvilke vektklasser og formidler dette til ringens hoveddommer. Dersom lagene ikke har meldt inn lagsammensettingen før kampen starter, avgjøres sammensettingen av hoveddommer eller den hoveddommer bemyndige
 - Stevneleder har myndighet til å avgjøre oppsettet pr. kamp i forkant av konkurransen/før stevnestart
 - Der både primærutøver og dennes reserve er skadet, har et lag rett til å kreve at det andre kjønn deltar i den aktuelle vektklassen og at dette følges opp av motstanderlaget. Dersom et lag før kampstart ikke kan stille med utøvere i alle klassene som er satt opp, skal laget diskvalifiseres
- Kvinnelige utøvere møter kun kvinner. Mannlige utøvere møter kun menn
- Konkurransens varighet: Totalt 3 runder à 4 minutter med et minutt pause mellom hver runde
- Gjennomføring
 - Første runde:
 - 1 minutt pr. utøver pr. vektklasse uten pause mellom vektklassene. Utøverne møter hverandre fra laveste til høyeste vektklasse
 - Generelt for andre og tredje runde:
 - Totalt 4 minutter pr. runde
 - Hvert lag kan bytte utøver inntil 8 ganger pr. runde
 - Kun utøvere tilhørende samme vektklasse kan konkurrere mot hverandre. Dvs.: Når blått lag bytter utøvere, må rødt lag bytte til utøver av samme kjønn som er i samme vektklasse
 - Når et bytte av utøvere har skjedd, kan ingen lag ikke bytte utøver igjen før etter 10 sekunder eller etter at en utøver har utført totalt 3 angrep som har hatt til hensikt å score poeng. (Stepping, hopping, finting, «checking» etc. er ikke ansett som teknikker som har til hensikt å score poeng)
 - Når kampleder har stoppet kampen for bytte av utøvere, skal utøverne umiddelbart gå til påtroppende utøvere og utøverne skal «tagge» hverandre med en «fistbump» eller tilsvarende som tydelig markerer at kampen overleveres fra den ene til den andre utøveren
 - Ved bytte, har påtroppende utøver 5 sekunder på seg fra «tagging» til å være klar til start. Dette gjelder begge lag. Dersom en utøver ikke er klar til start innen 5 sekunder etter «tagging», skal kampleder idømme utøveren som er for sen en Gam-Jeom med henvisning til «dårlig oppførsel»
 - Dersom et lag sender inn en utøver som ikke matcher det byttende lagets vektklasse og kjønn, skal kampleder idømme Gam-Jeom med henvisning til «uønsket oppførsel» pga. feil bytte. Laget har 5 sekunder på seg til å sende riktig utøver ut på matten klar til kamp for å unngå at en ny Gam-Jeom idømmes
 - Andre runde: Blått lag velger utøver som skal starte i andre runde. Rødt lag må velge utøver i tilsvarende vektklasse
 - Tredje runde: Rødt lag velger utøver som skal starte i tredje runde. Blått lag må velge utøver i tilsvarende vektklasse
 - Totalt 20 Gam-Jeom pr. lag tillates i Tag-Team
 - Kampen avsluttes dersom det etter andre runde eller når som helst i tredje runde er 30 poengs forskjell mellom lagene
 - Vinnerlaget er det laget som har oppnådd flest poeng etter tredje runde
 - Dersom lagene har oppnådd like mange poeng etter tredje runde, skal man gå en ekstra runde («Golden Round») à 1 minutt
 - I «Golden Round» kan hvert team bytte utøver 2 ganger
 - Ringens hoveddommer velger hvilket lag som får velge startende utøver ved å kaste mynt og kron. Blått lag er mynt, rødt lag er kron
 - Laget som først oppnår 2 poeng vinner kampen
 - Dersom det står likt etter «Golden Round», skal det laget som har fått færrest Gam-Jeom gjennom hele kampen vinne. Dersom lagene har et likt antall Gam-Jeom, avgjøres vinneren ved dommeravgjørelse jfr. kampreglementets § 25.5.2
 - Kampreglementets for Video Replay/Dommerrevisjon gjelder
 - Reservene:

- Ved skade kan en primærutøver byttes ut med en reserve i samme vektklasse i *pausen mellom rundene*
- En primærutøver som er byttet ut med en reserve er helt ute av konkurransen og kan ikke stille for verken eget lag eller andres lag resten av konkurransen
- Dersom skader gjør at et lag ikke lenger har utøvere i alle vektklasser, har laget anledning til å rekruttere nye uskadede utøvere til laget. Utøveren som kommer inn på laget kan ikke tidligere har trukket seg eller blitt erstattet med en reserve
 - Laget må rekruttere nye medlemmer mellom kampene
 - Dersom skader gjør at en vektklasse ikke kan gjennomføres i en aktiv kamp, strykes den vektklassen for resten av kampen
- Dersom et lag ikke kan stille utøvere i samtlige vektklasser, diskvalifiseres laget

§ 11 Hanmadang

- En-, to-, og tre-steps sparring Hanbon skal bygge på Taekwondo hvor rene og gode taekwondobaserte teknikker og stillinger vektlegges.
- Utøver skal utføre 2 teknikker i bakken (felling), 2 teknikker stående, og 2 teknikker i luften.
- Utøver har med seg poengene gjennom hele konkurransen, og sluttsummen brukes til rangering.
- Hvert par går totalt 6 sparringer fordelt på tre runder, hvor det ikke skal benyttes mer enn 45 sekunder per sparring.
- Poengskalaen er fra 1.0 til 10.0 pr. runde med intervaller på 0.5 poeng blir benyttet.
- Maksimalt oppnåelig poengsum er 30.0. Minste poengsum 0.0.
- For høy score vil disse faktorene ligge til grunn:
 - Presisjon
 - Kraft og styrke
 - Rytme og fl yt
 - Balanse
 - Showfaktor (eks: Luft spark er mer spektakulært, enn spark på bakken)
 - God avslutning

Klasseinndeling:

Alder: Kadett, Junior, Senior

Beltegrad: Cup og Dan hver for serg.

§ 12 Hyong

<Vil bli innarbeidet i tolkningene i løpet av 2021>