

# **Norges Kampsportforbund Taekwondo WT**

## **Kampreglement**

**For klassene**

**Barn  
Kadett  
Junior  
Senior  
Veteran  
Team  
Tag team**

**pr 1. oktober 2025**

# Kampreglement

pr 1. oktober 2025

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

### § 1 Organisering av kampkonkurranser

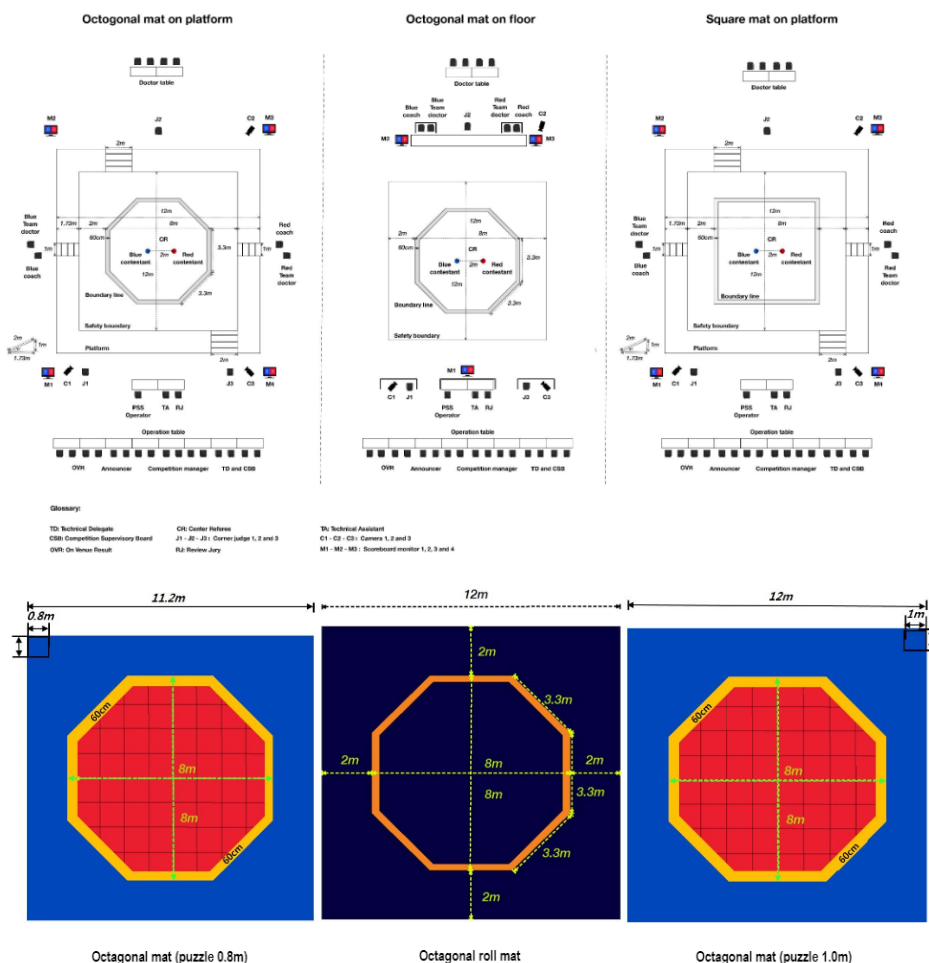
- 1.1 Konkurranser deles inn i individuell kamp, lagkamp og tag team. Individuell kamp deles videre inn i alder, ferdighetsnivåer, vekt og høyde. I lagkonkurranser skal hvert lag ha et ulikt antall deltagere. I Tag team konkurranser skal hvert lag bestå av fire utøvere, og maksimum fire innbyttere. Tag team konkurranse er en blanding av tradisjonell lagkamp og tag team format. Dommerkomiteen gir nærmere regler for Tag Team basert på offisielle WT-prosedyrer.  
[All aktivitet innen organisasjonen som tillater knockout må gjennomføres i henhold til knockoutloven og knockoutforskriften.](#)
- 1.2 Før lagkonkurransen starter, 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 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 B i aldersklassen 9-10 år går alltid serie, og det rangeres det ikke etter resultater. Antall deltagere i hver gruppe bestemmes etter antall deltagere i hver klasse.

### § 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 walkoverer 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 sikkerhetszone 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.
- 3.2 Utøverne skal stå mot hverandre i midten av kampområdet med 2,0 meter 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 meter 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.



## § 4 Klasser og regler for kontakt

### 4.1 Klasseinndeling:

#### 4.1.1 A-klasser/utøvere:

- A-klasser er de klassene som inngår i på Norges Cup (NC) og er offisielle Norges Mesterskaps klasser (NM)
- A-utøvere er utøvere som har høyt nivå, og kan eller har deltatt på internasjonale-stevner.
- A\* henviser til klasser der det er lov med Fullkontakt til hode, iht Fullkontaktsloven § 4.5

#### 4.1.2 B-klasser/utøvere:

- B-klasser arrangeres kun på regionale konkurranser/cup (ØC, VC, MN, NN)
- B-utøvere er nybegynnere og/eller uerfarne utøvere som ikke har deltatt på internasjonale stevner, NM eller i A-klasser i Norge.

#### 4.1.3 C-klasser/utøvere:

- C-klasser arrangeres kun på regionale konkurranser/cup (ØC, VC, MN, NN)
- C-utøvere er helt nybegynnere, som ikke har noe kamperfaring, og som ikke har vært påmeldt flere en 5 stevner, tidligere.

#### 4.1.4 Fellesregler og sanksjoner:

- Den enkelte utøver/klubb bestemmer selv når man går fra C- til B og B- til A klasser, 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.
- Brudd med dette medfører diskvalifikasjon fra det aktuelle stevnet, samt tap av alle opptjente poeng i inneværende sesong.

### 4.2 Regler for kontakt:

#### 4.2.1 A-klasser:

Klasser	Treff i vesten (Kontaktnivå)	Treffstyrke vest (Poenggivende)	Treff i hode (Kontaktnivå)
Barn A Kadett A Junior A Veteran A	Fullkontakt	Høy	Lett berøring
Senior A*		Høy	Fullkontakt

\* spesielle regler se § 4.5

#### 4.2.2 B og C-klasser

Alders-klasse	Treff i vesten (Kontaktnivå)	Treffstyrke vest (Poenggivende)	Treff i hode (Kontaktnivå)
Barn B (ikke C klasse her)	Poenggivende	Lav	Ikke tillatt med spark mot- eller nær hodet
Kadett B/C Junior B/C	Semikontakt		Lett berøring
Senior B/C Veteran B	Fullkontakt	Høy	Lett berøring

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

## Taekwondo WT – Kampreglement

- 4.4 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. «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 berøring» defineres som «Touch» / «Berøring» som er tilstrekkelig for å gi utslag på PSS.
- 4.5 Fullkontakt mot hode er kun tillatt i NM og Nasjonale stevner for de som er fylt 18 år og ikke fylt 41 år på stevnedatoen. Klassen merkes A\* - Senior A\*
- 4.6 Tag team avvikles med lett berøring til hode og fullkontakt til vesten.

### § 5 Vektklasser/høydeklasser

#### 5.2 Vektklasser/høydeklasser iht alder:

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

Kadett					
Gutter			Jenter		
Inntil		33 kg	Inntil		29 kg
33		37 kg	29		33 kg
37	-	41 kg	33	-	37 kg
41	-	45 kg	37	-	41 kg
45	-	49 kg	41	-	44 kg
49	-	53 kg	44	-	47 kg
53	-	57 kg	47	-	51 kg
57	-	61 kg	51	-	55 kg
61	-	65 kg	55	-	59 kg
Over		65 kg	Over		59 kg

Barn A (aldersgruppen 11-12 år)					
Gutter			Jenter		
Inntil		33 kg	Inntil		29 kg
33		37 kg	29		33 kg
37	-	41 kg	33	-	37 kg
41	-	45 kg	37	-	41 kg
45	-	49 kg	41	-	44 kg
49	-	53 kg	44	-	47 kg
53	-	57 kg	47	-	51 kg
Over	-	57 kg	Over	-	51 kg

Barn B (pr aldersgruppe under)		
Høyde (cm)	9-10 år	11-12 år
	- 120	- 130
	120 - 130	130 - 140
	130 - 140	140 - 150
	140 - 150	150 - 160
	150 +	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.

## Taekwondo WT – Kampreglement

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 Vektklasser i Team-konkurranser

	Menn	Kvinner	Mixed
<b>Maksimalt antall deltagere</b>	4	4	4 (maksimalt 2 av hvert kjønn)
<b>Total vekt</b>	Under 300 kg	Under 260 kg	2 kvinner: Under 135 kg 2 menn: Under 160 kg

Reservene skal også veies inn. Dersom en reserve tar plassen til en annen på laget, skal lagets totalvekt kalkuleres på nytt.

#### 5.5.1 Sammenslåing

5.5.2 I klasser der det er færre en 3 påmeldte utøvere, kan tilstøtende klasser slås sammen

5.5.3 Sammenslåing gjøres etter at påmeldingen er lukket

5.5.4 Utøvere veies inn iht. høyeste tillatte vekt i den sammenslåtte klassen

5.5.4 Vektintervallet i en sammenslått klasse skal ikke overstige 10 kg

5.5.5 Barn B med høyde slås sammen, slik at en for klasser med utøvere som kan gå 2 kamper, mot forskjellige utøvere. Dersom dette ikke er mulig, kan 2 utøvere settes opp i 2 like kamper.

## § 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 B	3	1,5 min	30 sek
Barn A Kadett A/B/C Junior A/B/C Senior B/C Veteran B	3	2,0 min	30 eller 60 sek
Senior A* fullkontakt	3	2,0 min	60 sek
Tag team	3	4,0 min	60 sek

Kadett, 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 Kampene kan arrangeres etter «best av 3 runder»-prinsippet der den som vinner to av tre runder vinner kampen slik det er definert i §25.6. Alle kamper innenfor en klasse skal arrangeres etter samme prinsipp.

6.4 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.

#### 6.5.1 Fullkontakt/Senior A\*

6.5.2 I klasser der fullkontakt mot hodet tillates, skal maksimal kamptid være 3 runder á 2 minutter med 60 sekunder pause mellom rundene

6.5.3 Maksimalt antall kamper en utøver kan gå på en dag, er 6 kamper. [Hvor den totale kamptiden ikke kan overgå 36 minutter pr dag, ref «Fullkontakt» -forskriften § 3-7, av 2016.](#)

6.5.4 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:
- en fullstendig klinisk undersøkelse
  - en nevrologisk undersøkelse
  - 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 utøveren 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. Undersøkelseresultatet 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 WT godkjent beskyttelsesutstyr. Utøvere i øvrige klasser skal bære beskyttelsesutstyr beregnet for taekwondo, med tilsvarende egenskaper som det WT godkjente beskyttelsesutstyret. **Utøvere skal benytte individuelt tilpasset beskyttelsesutstyr som reduserer risikoen for hodeskader.** Ved tvil om beskyttelsesutstyrets egnethet, avgjør stevnets dommerleder om utstyret skal godkjennes for bruk i konkurransen.
- 8.2 Hjelm skal enten være blå eller rød. Hjelm 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.
  - Tannbeskytter skal brukes selv om det brukes hjelm med visir.
- 8.4 Ved bruk av PPS: PSS-Tabeller som viser veststørrelser innenfor de forskjellige klassene utarbeides og vedlikeholdes av dommerkomiteen.
- 8.5 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 knyting.
- 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.

## Taekwondo WT – Kampreglement

---

- 8.6 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. PSS hansker kan brukes i alle konkurranser, selv om PSS-system som brukes ikke kan registrere PSS-slag.
- 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 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.
- 8.9 Susp; som skal bæres under doboken.
- 8.10 Kvinnelige utøvere kan bære brystbeskytter i tillegg til vest.
- 8.11 Godkjente vristbeskyttere for angitt PSS system skal brukes når 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. Tillattes PSS er Gen 1, 2 og 3 til bruk i konkurranser. Det anbefales at en skaffer seg Gen 3 vristbeskyttere, da disse har flere sensorer innsydd.
- 8.12 Klaser uten PSS system (r.eks Barn B aldersgruppen 9-10)
- 8.12.1 Skal bruke vristbeskyttelse. Vristbeskyttelsen skal dekke hele vristen frem til tærne
- 8.12.2 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
- 8.12.3 Tærne skal ikke være dekket av vristbeskyttelsen

### § 9 Lege og helsepersonell

- 9.1 På alle kampstevner skal det være helsepersonell til stede, med ambulanse, eller avtale om ambulanse- støtte ved skader. Det må minimum være en person pr konkurranseområde. Helsepersonell skal være tilknyttet en faglig organisasjon, som utdanner og trener medlemmene, som f.eks Norsk Røde Kors eller Norsk Folkehjelp, eller utdannet og arbeidende i akuttmottak som lege eller helsepersonell.
- 9.2 Det skal være lege til stede 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.lovdata.no](http://www.lovdata.no).
- 9.2.1 Kamplegen skal kun overvære en organisert kampaktivitet av gangen. Kamplegen skal være til stede ved kamparealet når organisert kampaktivitet utøves. Godkjenningsnemda kan gi samtykke til at kamplegen overværer flere organiserte kampaktiviteter samtidig.
- 9.2.2 Ansvaret 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 kampløperes 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 kampløper og poengdommere begrunne sine avgjørelser.
  - 10.2.4 Inntil kampen er avgjort og vinner er utropt, har både hoveddommer og dommerleder rett til å omgjøre enhver kjennelse som åpenbart er ukorrekt. I særlige tilfeller, kan hoveddommer annullere kampløperes angivelse av kampens vinner, mens hoveddommer i samråd med dommerleder avklarer situasjonen som har skapt tvil. Kampens vinner utropes 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 vektklassen 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 kampløper eller poengdommer i enkelte kamper.
- 10.3 Kampløper:
- 10.3.1 Kampløper 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 Kampløper 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 kampløper 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 disktes 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 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.
- I «best av 3»-systemet skal kampleder markere den utøveren som har vunnet runden, ved å strekke ut armen i vannrett linje på «utøverens-side-av dommeren». Blå vinner er høyre hånd ut og ved rød vinner er det venstre hånd ut.
- 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. 11.2.5.
- 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 og 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 knokene 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 fot-teknikker er tillatt.
- 12.3 Poengområder:
  - 12.3.1 **Kroppen:** Den fargede delen av kampvesten, rød eller blå, med unntak av ryggraden/ryggsøylen.
  - 12.3.2 **Hodet:** Hele hodet som er dekket av hjelmen, og ansiktet.

### § 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”) – minst 180 graders rotasjon på skuldrene.
  - Tre – 3 – poeng for angrep mot hode
  - Fem – 5 – poeng for angrep mot hodet som gjennomføres som et “Turning Kick” (“Rundspark”) – minst 180 graders rotasjon på skuldrene.
  - Et – 1 – poeng for hver Gam-Jeom gitt til motstanderen
- 13.2.3 For Barn B (aldersgruppen 9-10 år og 11-12 år) gjelder følgende bestemmelser:
  - 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”) – minst 180 graders rotasjon på skuldrene.
  - 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.
- b) Hode og skuldre må rotere sammen med kroppen under utførelsen av teknikken for at et spark skal ansees som et «rundspark». – minst 180 graders rotasjon på skuldrene.

#### 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 Telling

- Hvis kampleder starter en telling etter et hodespark som ikke registreres som poenggivende enten av PSS eller tilstilt 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:

13.5.1 Kampens sluttresultat er summen av poengene gitt gjennom samtlige runder, bortsett fra i «best av 3»-systemet der kampens sluttresultat er antall runder vunnet.

13.5.2 Ved bruk av PSS, skåres poengene av det elektroniske systemet direkte. Dette gjelder 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. Tilleggs poeng som tildeles uten at det først var registrert treff av PSS, skal fjernes umiddelbart.

13.5.3 Dersom det ikke brukes PSS, tildeles poengene ved hodetreff og evt. treff i vesten av poengdommerne. For at et eller flere poeng skal være gyldig må mins 3/4, 2/3 eller 2/2, poengdommere ha tildelt poenget innen den tiden som er fastsatt i poengsystemet.

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

13.5.5 Ved bruk av papir noterer poengdommerne ned poengene fortløpende og overleverer poengskjemaet for hver runde til kampleder som gir skjemaene 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
- 15.5.1 Dersom en utøver pådrar seg 10 GAM-JEOM, skal kampleder stoppe kampen og utrope den andre utøveren som vinner.
- 15.5.2 Dersom en utøver i en «best av 3»-system pådrar seg 5 GAM-JEOM i en runde, avsluttes runden og motstanderen erklæres som rundens vinner.

### § 16 Straff: GAM-JEOM

- 16.1 Krysse sidelinjen.
- 16.2 Fall (men ikke når det skåres 5 poeng ved hodespark).
- 16.3 Unndra seg kamp eller uthaling av tiden.
- 16.4 Gripe fatt i-, eller dytting av motstanderen.
- a) Løfte foten for å blokkere et angrep.
- b) Spark i eller mot motstanderens fot for å hindre motstanders angrep.
- c) Spark rettet mot et punkt under motstanders beltested.
- d) Løfte foten over belte høyde for å sparke i luften 3 ganger eller mer uten å treffe motstander.
- e) Løfte foten over belte høyde for å sparke i luften i 4 sekunder eller mer for å obstruere motstanders potensielle angrepsbevegelser.
- 16.5 Angripe motstanderen under beltestedet.
- 16.6 Angrep på eller mot motstander etter "KAL-YEO", også uten at angrepet treffer og evt. resulterer i et poeng.
- 16.7 Angrep med hånd (inkl. hele hånden, underarmen og albuen) mot hode.
- 16.8 Skalle eller angripe med kne.
- 16.9 Angrep på en motstander som har falt.
- 16.10 Angripe vesten med siden av foten eller undersiden av foten mens man er i «klinsj-posisjon».
- 16.11 Angripe baksiden av hodet mens man er i en «klinsj-posisjon».
- 16.12 Uønskede bemerkninger eller annen dårlig oppførsel fra coach eller utøver.
- 16.13 Spark i umiddelbar nærhet til hode eller i hode høyde, i klassen for Barn B
- 16.14 Direkte og indirekte treff til hodet i klassen for Barn B
- 16.15 For hard kontakt iht. § 4.

*Tolkninger publiseres særskilt.*

### § 17 GULT KORT

- 17.1 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 gjentagende 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
- 17.2 Ved tildeling av gult kort, avsluttes kampen og motstander utropes til vinner. Dersom begge utøvere tildeles gult kort, avsluttes kampen uten vinner.
- 17.3 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.
- 17.4 Dommerkomiteen kan i sin behandling av saken innhente ytterligere informasjon fra involverte parter.
- 17.5 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.
- 17.6 Konkurransereglementet §14 gjelder både for sanksjoner og anke-prosedyren.

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

- 18.1 I barn A-, kadett-, 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 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 ikke annullerer poeng 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 markerer et slag til feil utøver, eller når det fremkommer at poengdommerne ikke har markert slaget til samme utøver.
  - 18.3.8 Manglende hodepoeng, enten PSS er i bruk eller ikke.
- 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 muntlig videreformidlet protesten, med korrekt ordbruk, fra coachen 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 får ett protestkort 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 protestkortet på vegne av utøveren i resten av den aktuelle kampen.
- 18.11 Avgjørelse tatt på bakgrunn av VR/DR er endelige, og kan kun påklages til dommerleder eller protestkomite dersom det er åpenbart at avgjørelsen er feil i henhold til 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.
- 18.13 Dersom kampleder starter telling etter et angrep til hodet i Senior A\* uten at det er tildelt poeng for hodetreff, skal dommeren eller coachen be om VR / DR for å avgjøre om angrepet var et gyldig poenggivende angrep eller ikke. Poeng skal tildeles om angrepet er gyldig. I motsatt fall håndteres situasjonen etter gjeldende regler.

## § 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.

- 19.2 Dersom den skadede utøveren ikke kan fortsette innen ett minutt, eller etter at stovnelegen har avsluttet behandlingen av utøveren uten at utøveren kan fortsette kampen, skal kampen avbrytes og vinner utropes 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 idømt et minuspoeng.
- 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 idømt 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, anser man at utøveren har trukket seg.
- 19.3.4 Dersom utøveren selv forårsaket sin skade (ved fall eller lignende), skal kamplederen utrope den andre som vinner.
- 19.3.5 Dersom begge utøverne forårsaket en GAM-JEOM skal begge utøverne erklæres som tapere.
- 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.

Utøveren som forårsaket skaden diskvalifiseres fra resten av konkurransen. Dommerleder i samråd med dommerteamet kan oppheve diskvalifikasjonen dersom det er åpenbart at hodetreffet ikke var tilsiktet.

Beslutningen kan ikke påklages.

## § 20 Fullkontakt

- 20.1 Definisjoner:
- 20.1.1 Med fullkontakt menes at en utøver kan få poeng eller vinne ved at motstanderen blir knokket.
- 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 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 utroper 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 Ved skader, der helsepersonellet, mener at utøveren ikke kan fortsette konkurransen, skal denne utøveren nektes å gå flere kamper i stevnet, selv om utøveren bli utropt som vinner av kampen. Dette gjelder 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 kamplengen 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. Hoveddommer skal informere dommerleder om dette, som så informerer stevneleder. Stevneleder har så ansvar for at karantenen blir registreres i det offisielle stevnerregisteret.

### § 22 Diskvalifikasjon (DSQ)

- 22.1 Utøvere som ikke klarer innveilingen/registrering disktes. Dette gjelder ikke i de klassene der utøvere skal flyttes til riktig klasse dersom de er påmeldt i enten feil vektklasse eller feil høydeklasse.
- 22.2 Kampleder skal diske en utøver for følgende forseelser:
- 22.2.1 Ikke møter korrekt påkledd til kampstart senest 1 minutt etter at kampleder har kalt inn utøverne. Bruk av 1 minutt bestemmes av hoveddommer.
- 22.2.2 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.
- 22.2.3 Utøvere som blir knocket mot hodet, ilegges karantene resten av stevnet. Stevnelegen avgjør ytterligere karantene. Legens avgjørelse og lengden på karantene noteres i forbundets medlemssystem.
- 22.2.4 Ikke godkjent og/eller modifisering av utstyr eller bekledning brukt ifm. PSS.

- 22.2.5 Gode eller direkte treff til hodet i Barn B aldersgruppen 9-10 år
- 22.3 Kampleder har mulighet til å diskvalifisere en utøver, dersom utøver eller utøvers coach:
- 22.3.1 Tross enten tilsnakk eller minuspoeng fortsatt nekter å følge kampleders kommando.
- 22.3.2 Tross enten tilsnakk eller minuspoeng fortsatt nekter å følge elementære og grunnleggende konkurranseregler.
- 22.3.3 Viser klare tegn på å ville skade sin motstander eller ville begå en åpenlys og helt klar forseelse.
- 22.4 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 avslutte kampen dersom kampleder vurderer nivåforskjellen mellom utøverne til å være for stor. Kampleder utroper da den overlegne som vinner umiddelbart.
- 23.2 Kampleder skal avslutte 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 utrope 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.
- 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 «Golden Point», overlegenhet og vinner

- 25.1 Vinner er den utøver som etter siste runde har fått flest poeng inkludert tilleggspoeng som følge av motstanders minuspoeng.
- 25.2 I «Best av 3»-systemet er vinner av en *runde* er den utøver som etter hvilken som helst runde leder med 12 poeng eller mer.  
Dersom det ikke konkurreres etter «Best av 3»-systemet, er vinneren av *kampen* den som enten 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.

Barn B (aldersklassen 9-10 år og aldersklassen 11-12 år) kan også avholde kamper med poengtak pr runde. Her settes max poengdifferanse til 20 poeng, før en automatisk så går til pause.

Regelen kan fravikes semifinaler og finaler i senior A-klassene etter beslutning av stevnets dommerleder.

Hoveddommer eller kampleder skal likevel stoppe kampen dersom de mener at forskjellen mellom utøverne er for stor. Kampen skal da stoppes ved RSC.

- 25.3 I de tilfellene det står uavgjort etter § 25.1, og det ikke er en barne-klasse, og konkurransen ikke avvikles etter «best av 3 runder»-systemet, skal det avvikles en ekstra «Golden point»-runde.

Oppnådde poeng og idømte minuspoeng fra tidligere runder nullstilles i forkant av «Golden Point».

Rundetiden er 1 minutt.

Vinneren er den som først når 2 poeng ledelse eller mer. Det er ikke tillatt med fullkontakt til hodet i denne runden uansett klasse og nivå.

- 25.4 Dersom det ikke er utropt en vinner ved full tid skal vinneren avgjøres 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.

25.4.2 Dersom ingen av utøverne har scoret et poeng på slag, eller begge utøverne har scoret et poeng på slag, vinner den utøvere som har fått registrert fleste ikke-scorende treff (styrkenivå) i PSS systemet i 4 runde.

25.4.3 Hvis antall ikke-scorede treff (styrkenivå) i PSS er likt mellom utøverne, skal den som vant flest runder av de 3 hovedrundene bli utropt til vinner.

25.4.4 Er det fortsatt ikke utropt en vinner skal den som har fått minst GAM-JEOM over alle rundene utropes som vinner.

25.4.5 Dersom vinner fremdeles ikke kan utropes, 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 Point»-runde skal kun denne tas inn i vurderingen; hvis ikke skal avgjørelsen baseres på kampens siste runde.

25.5.2 Kampleder kommanderer «WOO-SE-GIROK», 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.

- 25.6 Dersom en kamp avvikles etter «best av 3 runder»-systemet, skal vinneren av kampen være den som har vunnet to av tre runder. Dersom det står likt mellom utøverne etter endt runde, skal vinneren avgjøres på følgende måte:

25.6.1 Vinner av runden er den som har flest scorede tekniske poeng («rundspark»)

25.6.2 Dersom det er likt antall tekniske poeng, skal vinner av runden avgjøres basert på vanskelighetsgraden til oppnådde poeng rangert slik:

- i) Poeng etter angrep mot hode.
  - ii) Poeng etter angrep mot kropp.
  - iii) Poeng etter slag.
  - iv) Poeng oppnådd etter idømte GAM-JEOM til motstander.
- 25.6.3 Dersom det fremdeles står likt mellom utøverne, skal rundens vinner avgjøres av de tilstille dommerne basert på overlegenhetsreglene som angitt i §25.5.
- 25.6.3.1 Dersom kampen avvikles med to poengdommere, skal vinneren avgjøres av kampleder og poengdommerne i fellesskap.
- 25.6.3.2 Dersom kampen avvikles med tre poengdommere, skal poengdommerne alene avgjøre hvem som er rundens vinner.

Prosedyren som skal følges ved avgjørelse etter 25.5.3, er at poengdommerne på kampleders WOO-SE-GIROK-kommando skal komme inn til midten av matten og stille seg opp på linje sammen med kampleder. På kampleders telling til tre viser dommerne som skal avgi stemme hvem de mener er rundens vinner ved å strekke ut armen i retning av CHONG eller HONG.

Kampleder bekrefter rundens- og eventuelt kampens vinner etter dommerens stemmeavgivning.

Ringens hoveddommer noterer resultatet på hoveddommerskjemaet, og dommerne gjeninntar sine posisjoner.

### § 26 Avgjørelser av kampen (RSC, PTF, PTG, GRD, SUP, WDR, DSQ, PUN, DQB)

- 26.1 Vinner ved at dommeren stopper kampen (RSC)
- 26.2 Vinner på poeng (PTF)
- 26.3 Vinner ved poeng-gap (PTG)
- 26.4 Vinner ved Golden Point (GDP)
- 26.5 Vinner ved overlegenhet (SUP)
- 26.6 Vinner ved at motstander trekker seg/skade (WDR)
- 26.7 Vinner på diskvalifikasjon (DSQ)
- 26.8 Vinner på kampleders straffeangivelse (PUN)
- 26.9 Vinner på diskvalifikasjon på bakgrunn av usportslig opptreden (DQB)