

WT-Neuerungen ab 01.01.2026

Originalartikel	Änderungen
Artikel 3: Wettbewerbsbereich	
<p>2. Positionen</p> <p>2.4 Positionen der Punktrichter: Der 1. Punktrichter befindet sich mindestens 2 m von der Ecke der Begrenzungslinie 2 entfernt. Der 2. Punktrichter befindet sich mindestens 2 m außerhalb der Mitte der Begrenzungslinie 5. Der 3. Punktrichter befindet sich mindestens 2 m von der Ecke der Begrenzungslinie 8 entfernt. Bei zwei Punktrichtern befindet sich der 1. Punktrichter mindestens 3 m von der äußeren Linie 1 links der Matte entfernt, und der 2. Punktrichter befindet sich mindestens 3 m von der äußeren Linie 3 rechts entfernt. Die Positionen der Punktrichter können zur Unterstützung von Medien, Rundfunkübertragungen und/oder Sportpräsentationen geändert werden.</p> <p>3. Technische Anforderungen an Wettkampfstätten</p> <p>- Für Veranstaltungen der Kategorie G14 oder höher beträgt die Mindestsitzplatzkapazität der Wettkampfstätte 4.000 Sitzplätze.</p>	<p>1.3 Warnbereich (vgl. 3.1.3 WOZ) Der Warnbereich ist eine festgelegte Sicherheitspufferzone innerhalb des Wettkampfbereichs. Sie wird durch einen durchgehenden, 60 cm breiten Streifen gebildet, der sich vom äußeren Rand des Wettkampfbereichs nach innen zu dessen Mitte erstreckt. Dies gilt gleichermaßen für Octagons und quadratische Wettkampfbereiche und folgt der jeweiligen Form. Zweck des Warnbereiches ist es, Athleten und Schiedsrichter visuell auf ihre Nähe zur Begrenzung hinzuweisen, die räumliche Orientierung zu verbessern und ein unbeabsichtigtes Verlassen des Bereichs zu verhindern. Der Warnbereich darf nicht mit Linien oder Klebeband markiert werden, muss aber durch eine deutlich sichtbare, andere Farbe klar vom restlichen Wettkampfbereich abgegrenzt sein, ohne den Ablauf oder die Punktevergabe der Wettkämpfe zu beeinträchtigen.</p> <p>2. Positionen</p> <p>2.4 Positionen der Punktrichter: Der 1. Punktrichter befindet sich mindestens 2 m von der Ecke der Begrenzungslinie 2 entfernt. Der 2. Punktrichter befindet sich mindestens 2 m außerhalb der Mitte der Begrenzungslinie 5. Der 3. Punktrichter befindet sich mindestens 2 m von der Ecke der Begrenzungslinie 8 entfernt.</p> <p>Bei zwei Punktrichtern befindet sich der 1. Punktrichter mindestens 3 m von der äußeren Linie 1 links der Matte entfernt, und der 2. Punktrichter befindet sich mindestens 3 m von der äußeren Linie 3 rechts entfernt.</p> <p>Bei nur einem Punktrichter kann dieser am Jurytisch Platz nehmen, um seine Aufgaben zu erfüllen. (vgl. 3.2 WOZ)</p> <p>Die Positionen der Punktrichter können zur Unterstützung von Medien, Rundfunk und/oder Sportübertragungen geändert werden.</p> <p>3. Technische Anforderungen an Wettkampfstätten</p> <p>- Für Veranstaltungen der Kategorien G6 oder höher, einschließlich der Multisportspiele, beträgt die Mindestsitzplatzkapazität der Wettkampfstätte 4.000 Sitzplätze. Erfüllt die Wettkampfstätte diese Mindestsitzplatzanforderung nicht, wird die endgültige Entscheidung über ihre Eignung in Absprache mit World Taekwondo (WT) getroffen.</p>

Artikel 5: Gewichtskategorie

1. Die Weltgewichtsklassen sind in Männer- und Frauenklassen unterteilt und werden wie folgt klassifiziert.

1. Die Gewichtsklassen der Weltmeisterschaft sind in Herren- und Damenklassen unterteilt und wie folgt klassifiziert:

1.1. 8 Gewichtsklassen für Herren und Damen

Gewichtsklassen Männer		Gewichtsklassen Frauen	
Unter 54kg	Unter 54kg	Unter 46kg	Unter 46kg
Unter 58kg	Über 54kg - 58kg	Unter 49kg	Über 46kg - 49kg
Unter 63kg	Über 58kg - 63kg	Unter 53kg	Über 49kg - 53kg
Unter 68kg	Über 63kg - 68kg	Unter 57kg	Über 53kg - 57kg
Unter 74kg	Über 68kg - 74kg	Unter 62kg	Über 57kg - 62kg
Unter 80kg	Über 74kg - 80 kg	Unter 67kg	Über 62kg - 67kg
Unter 87kg	Über 80kg - 87kg	Unter 73kg	Über 67kg - 73kg
Über 87kg	Über 87kg	Über 73kg	Über 73kg

1.2. 6 Olympische Gewichtsklassen für Herren und Damen (vgl. 44 WOZ)

Gewichtsklassen Männer		Gewichtsklassen Frauen	
Unter 54kg	Unter 54kg	Unter 46kg	Unter 46kg
Unter 60kg	Über 54kg - 60kg	Unter 51kg	Über 46kg - 51kg
Unter 67kg	Über 60kg - 67kg	Unter 57kg	Über 51kg - 57kg
Unter 74kg	Über 67kg - 74kg	Unter 63kg	Über 57kg - 63kg
Unter 82kg	Über 74kg - 82kg	Unter 70kg	Über 63kg - 70kg
Über 82kg	Über 82kg	Über 70kg	Über 70kg

DEUTSCHE TAEKWONDO UNION E.V.

Mitglied Deutscher Olympischer Sportbund (DOSB), European Taekwondo Union (ETU) und World Taekwondo (WT)



6. Die Gewichtsklassen der Teams werden wie folgt klassifiziert: (vgl. 4.5 WOZ)

Einteilung	männliche Paarung	weibliche Paarung	männliches Team		weibliches Team		Mixed Team
Maximale Anzahl von Athlet*innen	2	2	4	3	4	3	4 (Maximum 2 männliche & 2 weibliche Athlet*innen)
Gesamtgewicht	Senioren						
	160kg oder weniger	135kg oder weniger	300kg oder weniger	240kg oder weniger	260kg oder weniger	200kg oder weniger	2 weibliche Athletinnen: 135kg oder weniger 2 männliche Athleten: 160kg oder weniger
	130kg oder weniger	110kg oder weniger					
	Jugend						
	150kg oder weniger	125kg oder weniger	280kg oder weniger	225kg oder weniger	240kg oder weniger	185kg oder weniger	2 weibliche Athletinnen: 125kg oder weniger 2 männliche Athleten: 150kg oder weniger



Artikel 6: Klassifizierung und Wettbewerbsmethoden

1. Wettkämpfe werden wie folgt klassifiziert:

1.2. Mannschaftswettbewerb: Die Methoden und Gewichtsklassen des Mannschaftswettbewerbs werden in der Geschäftsordnung für die Taekwondo-Weltmeisterschaft der Mannschaften festgelegt.

1. Wettkämpfe werden wie folgt klassifiziert:

1.2. Mannschaftswettbewerb: Die Methode und die Gewichtsklassen des Mannschaftswettbewerbs werden in Artikel 22 festgelegt.

Artikel 12: Gültige Punkte

2. Kriterien für gültige Punkte:

2.2. Punkte werden vergeben, wenn eine zulässige Technik auf die Trefferzone des Kopfes angewendet wird.

2.3. Die Bestimmung der Gültigkeit der Technik, der Stärke des Aufpralls und/oder des gültigen Kontakts mit der Trefferzone erfolgt durch das elektronische Punktesystem (mit Ausnahme von Fausttechniken). Diese PSS-Bestimmungen unterliegen keiner Video-Wiederholung (mit Ausnahme von Kopftritten).

3. Die gültigen Punkte sind folgende.

- 3.1. Ein (1) Punkt für einen gültigen Punch gegen die Weste
- 3.2. Zwei (2) Punkte für einen gültigen Tritt gegen die Weste
- 3.3. Vier (4) Punkte für einen gültigen Drehtritt gegen die Weste
- 3.4. Drei (3) Punkte für einen gültigen Tritt gegen den Kopf
- 3.5. Fünf (5) Punkte für einen gültigen Drehtritt gegen den Kopf
- 3.6. Ein (1) Punkt für jedes „Gam-jeom“, das dem Gegner zugefügt wird

2. Kriterien für gültige Punkte:

2.2. Punkte werden vergeben, wenn eine erlaubte Technik mit der erforderlichen Trefferstärke auf die Trefferzone des Kopfes ausgeführt wird.

2.3. Die Bestimmung der Gültigkeit der Technik, der Trefferstärke und/oder des gültigen Kontakts mit der Trefferzone erfolgt durch das elektronische Punktesystem (PSS), außer bei Fausttechniken. Diese PSS-Entscheidungen unterliegen keiner Video-Wiederholung. **Wird jedoch ein Tritt gegen den Kopf des Gegners ausgeführt und kein Punkt vergeben, kann nur der Center Referee gemäß Artikel 21.3.2 eine Video-Wiederholung anfordern. (vgl. 10.4 WOZ)**

3. Die gültigen Punkte sind folgende.

- 3.1. Ein (1) Punkt für einen gültigen Punch gegen die Weste
- 3.2. Zwei (2) Punkte für einen gültigen Tritt gegen die Weste
- 3.3. Drei (3) Punkte für einen gültigen Tritt gegen den Kopf
- 3.4. **Wird ein gültiger Drehkick gegen die Weste oder den Kopf ausgeführt, verdoppelt sich die Punktzahl: vier (4) Punkte für einen gültigen Drehkick gegen die Weste und sechs (6) Punkte für einen gültigen Drehkick gegen den Kopf. (vgl. 10.4 WOZ)**
- 3.5. Ein (1) Punkt wird dem Athleten für jeden „Gam-jeom“ an den Gegner vergeben.

Artikel 13: Bewertung und Veröffentlichung (vgl. 10.4 WOZ)

- | | |
|---|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Die Wertung gültiger Punkte erfolgt primär mithilfe des elektronischen Punktesystems des Protector and Scoring Systems (PSS). Punkte für Schlagtechniken und zusätzliche Punkte für Drehkicks werden von den Kampfrichtern manuell vergeben. Wird das PSS nicht verwendet, erfolgt die Wertung ausschließlich manuell. 2. Wird die Kopf-PSS nicht zusammen mit der Rumpf-PSS angewendet, erfolgt die Wertung der Tritttechniken gegen den Kopf durch die Punktrichter mithilfe der manuellen Wertungsgeräte. 3. Der für einen Drehkick vergebene Zusatzpunkt wird ungültig, wenn der Drehkick von PSS nicht als gültiger Punkt gewertet wurde. 4. Bei drei (3) Punktrichtern sind mindestens zwei (2) Punktrichter erforderlich, um eine gültige Wertung zu bestätigen. 5. Bei zwei (2) Punktrichtern sind zwei (2) Punktrichtern erforderlich, um eine gültige Wertung zu bestätigen. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Die Wertung gültiger Punkte erfolgt primär mithilfe des elektronischen Punktesystems des Protector and Scoring Systems (PSS). Bei Trefferpunkten kann eine halbautomatische Wertungsmethode angewendet werden, bei der das PSS die Aufprallstärke misst und die Punktrichter die Genauigkeit der Punktvergabe mithilfe manueller Wertungsgeräte bestimmen. Bei Körper- und Kopftreffern werden, sofern die Wertung vom PSS erkannt wird, zusätzliche Punkte für Drehtritte von den Punktrichtern mithilfe manueller Wertungsgeräte vergeben. Wird das PSS nicht verwendet, erfolgt die gesamte Wertung durch die Kampfrichter mithilfe manueller Wertungsgeräte. 2. Gegebenenfalls können Sensorhandschuhe verwendet werden. Bei Verwendung von Sensorhandschuhen wird der Aufprall des Schlags vom PSS erfasst und die Technik von den Punktrichtern bestätigt. Nur Schläge, die beide Bedingungen erfüllen, werden gewertet. 3. Wird kein PSS für den Kopfbereich zusammen mit dem PSS für den Rumpf verwendet, erfolgt die Wertung von Tritttechniken gegen den Kopf durch die Punktrichter mithilfe der manuellen Wertungsgeräte. 4. Die für einen Drehkick vergebenen Zusatzpunkte werden ungültig, wenn der Drehkick vom PSS nicht als gültiger Punkt gewertet wurde. 5. Bei drei (3) Punktrichtern sind mindestens zwei Punktrichter erforderlich, um eine gültige Wertung zu bestätigen. 6. Bei zwei (2) Punktrichtern sind zwei Punktrichtern erforderlich, um eine gültige Wertung zu bestätigen. 7. Werden Körper- und Kopftreffer über ihre jeweiligen Schutz- und Punktesysteme (PSS) gewertet und Schläge über Sensorhandschuhe erfasst, kann der Kampf mit einem (1) Punktrichter ausgetragen werden, der die Gültigkeit und Korrektheit aller technischen Aktionen beurteilt und die Punkte entsprechend vergibt. 8. Die Punkte auf den Anzeigetafeln der Zuschauer können in Form einer „Life Bar“ dargestellt werden. |
|---|---|

Artikel 15: Golden Point und Entscheidung durch Überlegenheit (vgl. 13.1.2 WOZ)

5. Im Best-of-Three-System wird bei Punktgleichheit in der entsprechenden Runde der Rundensieger anhand der folgenden Kriterien ermittelt:

5.4 Sind alle drei Kriterien gleich, entscheiden Center Referee und Punktrichter über den Sieger.

- a) Bei zwei (2) Punktrichtern wird der Sieger vom Center Referee und den beiden Punktrichtern bestimmt.
- b) Bei drei (3) Punktrichtern wird der Sieger von den drei (3) Punktrichtern (ohne Center Referee) bestimmt.

(Richtlinien für die Kampfleitung im Best-of-Three-System)

1) Wird eine Runde durch Überlegenheit entschieden, ruft der Center Referee „Woo-se-girok (Überlegenheit durch Kampfrichterentscheid)“ aus.

2) Nach dieser Aussage des Center Referees geben die Punktrichter den Rundensieger gleichzeitig nach dem Zählen des Center Referees bis drei mit dem Handzeichen des Rundensiegers in Richtung des Haupttisches bekannt.

3) Bei zwei Punktrichtern wird der Rundensieger vom Center Referee und den beiden Punktrichtern bestimmt.

4) Bei drei Punktrichtern wird der Rundensieger von den drei Punktrichtern (ohne Center Referee) bestimmt.

5) Die Review-Jury notiert das Endergebnis und teilt dem Center Referee den Rundensieger mit.

6) Nach Bekanntgabe des Rundensiegers erklärt der Center Referee den Runden- oder Matchsieger.

5 Im Best-of-Three-System wird bei Punktgleichheit in einer Runde der Rundensieger anhand der folgenden Kriterien ermittelt:

5.4 Sind alle drei Kriterien gleich, entscheiden Center Referee und Punktrichter über den Sieger.

- a) Bei einem Punktrichter wird der Sieger vom Center Referee, der Video-Jury und dem Punktrichter bestimmt.
- b) Bei zwei Punktrichtern wird der Sieger vom Center Referee und zwei Punktrichtern bestimmt.
- c) Bei drei Punktrichtern wird der Sieger von den drei Punktrichtern (ohne Center Referee) bestimmt.

(Richtlinien für die Kampfleitung im Best-of-Three-System)

1) Wird eine Runde durch Überlegenheit entschieden, ruft der Center Referee „Woo-se-girok (Überlegenheit durch Kampfrichterentscheid)“ aus.

2) Nach der Aussage des Center Referees geben die Punktrichter den Rundensieger gleichzeitig nach dem Zählen des Center Referees bis drei (koreanisch) durch ein Handzeichen des Rundensiegers in Richtung des Haupttisches bekannt.

3) Bei einem Punktrichter wird der Rundensieger vom Center Referee, der Video-Jury und dem Punktrichter ermittelt.

4) Bei zwei Punktrichtern wird der Rundensieger vom Center Referee und den beiden Punktrichtern ermittelt.

5) Bei drei Punktrichtern wird der Rundensieger von den drei Punktrichtern (ohne Center Referee) ermittelt.

6) Die Video-Jury notiert das Endergebnis und gibt dem Center Referee den Rundensieger bekannt. Nach Feststellung des Siegers verkündet der Center Referee den Runden- oder Matchsieger.

Artikel 20: Technische Offizielle

3. Kampfrichter

3.3. Zusammensetzung der Kampfrichter pro Kampffläche

3.3.1. Das Kampfrichterteam besteht aus einem (1) Center Referee und drei (3) Punktrichtern.

3.3.2. Das Kampfrichterteam besteht aus einem (1) Center Referee und zwei (2) Punktrichtern.

3. Kampfrichter

3.3. Zusammensetzung der Kampfrichter pro Kampffläche

3.3.1. Das Kampfrichterteam besteht aus einem (1) Center Referee und drei (3) Punktrichtern.

3.3.2. Das Kampfrichterteam besteht aus einem (1) Center Referee und zwei (2) Punktrichtern.

3.3.3. Das Kampfrichterteam besteht aus einem (1) Center Referee und einem (1) Punktrichter.

Artikel 21: Instand Video Replay (IVR)

1. Bei Einwänden gegen eine Entscheidung während des Wettkampfs kann der Coach beim Center Referee ein IVR beantragen. Der Trainer kann ein IVR nur für folgende Aktionen beantragen:

vii) Nicht gewertete Kopftreffer.

2. Legt der Coach Einspruch ein, spricht der Center Referee mit ihm und fragt nach dem Grund. Ein Einspruch ist bei Punkten, die durch Fuß- oder Faustangriffe auf den Rumpf oder durch Fußangriffe auf den Rumpf erzielt wurden, nicht zulässig. Der Coach kann ein IVR für Kopftritte unabhängig von der Verwendung des Kopf-PSS beantragen. Der Umfang des IVR ist auf eine einzige Aktion beschränkt, die innerhalb von fünf (5) Sekunden nach dem Antrag des Coaches stattgefunden hat. Sobald der Coach die blaue oder rote Karte hebt, um ein IVR anzufordern, gilt sein/ihr zustehendes Einspruchsrecht als ausgeschöpft, es sei denn, die Entscheidung der Videojury fällt positiv für ihn aus.

3. Der Center Referee fordert das IVR zur Überprüfung an. Die Videojury, welche nicht die gleiche Nationalität wie der fragende Coach besitzt, prüft die Video-Wiederholung.

3.2 Wenn der Center Referee feststellt, dass ein Teilnehmer taumelt, einen starken Schlag gegen den Kopf erlitten hat, einen Tritt gegen das Auge/die Augen erlitten hat, blutet oder durch einen Tritt gegen den Kopf zu Boden gegangen ist, und er deshalb mit dem Zählen beginnt, der Angriff aber nicht von der Kopf-PSS gewertet wurde, muss der Center Referee oder Coach das IVR anfordern, damit dieses nach dem Zählen über die Vergabe von Punkten entscheidet.

1. Bei Einspruch gegen eine Entscheidung während des Wettkampfs kann der Coach beim Center Referee ein IVR beantragen. Der Coach kann ein IVR nur für folgenden Fällen beantragen:

vii) Nicht gewerteter Kopftreffer, **jedoch nur, wenn kein elektronischer Kopfschutz verwendet wird.** (vgl. WOZ 18.1)

2. Bei einem Einspruch des Trainers spricht der Center Referee mit dem Coach und fragt nach dem Grund. Ein Einspruch ist nicht zulässig bei Punkten, die durch Fuß- oder Faustangriffe auf den Rumpf oder durch Fußangriffe auf Rumpf und **Kopfschutz** erzielt wurden. Der Coach kann die Videoüberprüfung für einen Kopftritt nur beantragen, wenn kein elektronischer Kopfschutz verwendet wird. Der Umfang der Videoüberprüfung ist auf eine einzige Aktion beschränkt, die innerhalb von fünf (5) Sekunden nach dem Antrag des Coaches stattgefunden hat. Sobald der Trainer die blaue oder rote Karte hebt, um eine Videoüberprüfung anzufordern, gilt sein zugeteiltes Einspruchsrecht als ausgeschöpft, es sei denn, die Entscheidung der Videojury fällt positiv für ihn aus. (vgl. WOZ 18.2)

3. Der Center Referee fordert das IVR zur Überprüfung an. Die Videojury, welche nicht die gleiche Nationalität wie der fragende Coach besitzt, prüft die Video-Wiederholung.

3.2 Wenn der Center Referee feststellt, dass ein Teilnehmer taumelt, einen starken Schlag gegen den Kopf erlitten hat, einen Tritt gegen das Auge/die Augen bekommen hat, blutet oder durch einen Tritt gegen den Kopf zu Boden gegangen ist, und deshalb mit dem Zählen beginnt, der Angriff aber nicht von der Kopf-PSS gewertet wurde, **muss der Center Referee ein IVR anfordern, um nach dem Zählen über die Vergabe von Punkten zu entscheiden.**

Artikel 22: Team Fights

Dieser Artikel beschreibt die Änderungen der Wettkampffregeln für Mannschaftswettbewerbe. Ziel ist es, das Wettkampfformat, die Gewichtsklassen, die Teamzusammensetzung, das Punktesystem und weitere Abläufe für Junioren- und Senioren-Mannschaftswettbewerbe festzulegen. Für Angelegenheiten, die in diesem Artikel 22 nicht geregelt sind, gelten die Wettkampffregeln des Welt-Taekwondo-Verbandes.

1. Wettkampfkategorien und -klassen (vgl. WOZ 4.5)

1.1. Die Wettkampfklassen für Team Fights, einschließlich der jeweiligen Gewichtsklassen, sind in Artikel 5 der Wettkampfordnung aufgeführt.

1.2. Die Alterskriterien für die Senioren- und Juniorenklassen sind in Artikel 4 der Wettkampfordnung definiert.

2. Wettkampffläche

2.1. Mannschaftswettbewerbe finden auf der standardmäßigen WT-Wettkampffläche (achteckige Matte) gemäß Artikel 3 der WT-Wettkampfordnung statt.

2.2. Jegliche Änderungen, die für die Durchführung von Staffeltwettbewerben erforderlich sind, bedürfen der vorherigen Genehmigung durch das Technische Komitee der WT.

3. Wettkampfmodus

3.1. Sofern in der Turnierausschreibung nichts anderes angegeben ist, werden die Team Fights als K.-o.-Turnier mit Bronzemedailien-Wettbewerben ausgetragen.

3.2. Für die Team Fights gilt das Best-of-Three-System.
Das Wettkampfergebnis wird durch die Anzahl der gewonnenen Runden in den drei Runden bestimmt.

3.3. Die Team Fights werden in jeder Runde im Tag-Match-Format ausgetragen.
Unbegrenzte Auswechslungen sind erlaubt. Sobald ein Athlet ausgewechselt wurde, muss er jedoch mindestens 15 Sekunden im Wettkampf bleiben, bevor er erneut ausgewechselt werden darf. Außerdem darf das gegnerische Team nach

einer Auswechslung seinen Athleten für die nächsten 10 Sekunden nicht auswechseln.

3.4. Die Teamrangliste kann gegebenenfalls für die Setzliste herangezogen werden.

3.5. IVRs werden in Team Fights nicht eingesetzt.

4. Teamzusammensetzung

4.1. Jedes Team darf bis zur maximal erforderlichen Anzahl an Athleten für jede Disziplin anmelden, zuzüglich eines (1) Ersatzathleten pro Geschlecht. Beispielsweise dürfen im Wettbewerb der Männer-Dreier-Teams maximal vier (4) Athleten angemeldet werden. Bei Zweier-Wettbewerben ist kein Ersatzathlet zugelassen.

4.2. Jedes Team muss die Namensliste vor jedem Wettkampf einreichen.

4.3. Der Austausch eines Athleten durch einen Ersatzathleten ist nur zwischen den Wettkämpfen, nicht während eines Wettkampfs, zulässig.

4.4. Maximal zwei (2) Coaches und ein (1) Mitglied des medizinischen Personals dürfen den Wettkampfbereich betreten. Nur die Coaches dürfen den Wettkampfbereich betreten, um Auswechslungen während eines Wettkampfs vorzunehmen.

5. Wettkampfdauer

5.1. Im Best-of-Three-System besteht der Wettkampf aus drei (3) Runden à drei (3) Minuten mit einer einminütigen Pause zwischen den Runden.

5.2. Bei Paarwettkämpfen kann die Rundendauer auf drei Runden à 2 Minuten angepasst werden.

5.3. Dauer und Anzahl der Runden bei Juniorenwettbewerben können je nach Wettkampfstruktur angepasst werden und werden in der Turnierausschreibung bekannt gegeben.

6. Waage



6.1. Die Athleten müssen das offizielle Wiegeverfahren gemäß Artikel 9 der WT-Wettkampffregeln durchlaufen und bestehen.

6.2. Das Gesamtgewicht der ausgewählten Athleten darf das für den jeweiligen Wettkampf festgelegte Gewichtslimit nicht überschreiten.

6.3. Für Team Fights findet kein zufälliges Wiegen statt.

7. Gültige Punkte und Wertung

7.1. Gültige Punkte und Wertungen in Teamwettbewerben werden gemäß Artikel 12 und 13 der WT-Wettkampffregeln ermittelt.

7.2. Die Punkte jedes Athleten tragen zur Gesamtpunktzahl des Teams bei.

7.3. Der Wettbewerb kann zusätzlich zu den in den WT-Wettkampffregeln festgelegten Formaten auch mit einem „Life Bar“ System ausgetragen werden. Das „Life Bar“ System funktioniert wie folgt:

7.3.1 „Life Bar“ System:

- Jedes Team beginnt mit einer „Life Bar“ von 150 Punkten.
- Die von einem Athleten erzielten Punkte werden von der „Life Bar“ des gegnerischen Teams abgezogen.
- Eine Runde endet, sobald die „Life Bar“ eines Teams null (0) erreicht. In diesem Fall wird das gegnerische Team zum Gewinner der Runde erklärt.
- Wenn die Lebensanzeige beider Teams innerhalb der vorgegebenen Zeit nicht auf Null (0) sinkt, gewinnt das Team mit der höheren verbleibenden Lebensanzeige die Runde.



Gültige Punkte („Life Bar“) sind wie folgt:

Wertungsbereich	Life Bar (150)
Gültiger Punch gegen die Weste	-5
Gültiger Kick gegen die Weste	-10
Gültiger Kick gegen den Kopf	-15
Gültiger Drehkick gegen die Weste	-20
Gültiger Drehkick gegen den Kopf	-30
Gam-jeom	-5
Passives Verhalten	Abzug X 2 für 10 Sekunden

8. Verbotene Handlungen und Strafen

8.1. Die folgenden Handlungen gelten als verbotene Handlungen und werden mit einem „Gam-jeom“ geahndet:

- 1) Greifen und Halten
- 2) Angriff nach dem „Kal-yeo“
- 3) Angriff auf einen Zufall gekommenen Gegner
- 4) Übertreten der Grenzlinie
- 5) Fehlverhalten eines Teilnehmers oder Coaches

8.2. Jedes „Gam-jeom“ führt zu einem (1) Punkt für den gegnerischen Teilnehmer.

8.3. Die Mannschaft, die zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Wettkampfs 40 „Gam-jeoms“ erreicht, verliert.

8.4 Passivitätsstrafe: Falls ein Teilnehmer den Kampf vermeidet oder sich passiv verhält, gilt Folgendes:

- Gegen den Teilnehmer wird eine Passivitätsstrafe verhängt.
- Für die nächsten zehn (10) Sekunden erhält der Gegner den Vorteil, dass alle erzielten Punkte verdoppelt werden.
- Der entsprechende Betrag wird von der „Life Bar“ des Teams des passiven Teilnehmers abgezogen, sofern das „Life Bar“ verwendet wird.

Passive Strafen können für folgende Aktionen verhängt werden:

- 1) Weglaufen
- 2) Absichtliches Hinfallen
- 3) Absichtliches Vermeiden oder Verzögern des Kampfes

8.5. Wiederholte Verstöße oder unsportliches Verhalten können zur Disqualifikation des einzelnen Athleten oder des Teams führen, nach Ermessen des Kampfrichters und des Technischen Delegierten.

9. Wettkampfformat

9.1 Paarwettbewerb Herren und Damen

9.1.1 Jedes Team muss mindestens zwei (2) und höchstens drei (3) Athleten, einschließlich eines (1) Ersatzathleten, anmelden.

9.1.2. Jeder Wettkampf beginnt mit zwei (2) Startathleten.

9.1.3. Die Teams müssen die Teilnehmerliste vor jedem Wettkampf einreichen. Das Gesamtgewicht der gemeldeten Athleten darf das Gewichtslimit der jeweiligen Gewichtsklasse nicht überschreiten. Änderungen an der Meldeliste sind nach der Einreichung nicht mehr zulässig.

9.1.4. Wettkämpfe bestehen aus drei (3) (oder zwei (2)) Runden à zwei (2) Minuten mit einer einminütigen Pause zwischen den Runden.

9.1.5. Unbegrenzte Auswechslungen sind erlaubt. Ein ausgewechselter Athlet muss jedoch mindestens 15 Sekunden im Wettkampf verbleiben, bevor er erneut ausgewechselt werden darf. Nach einer Auswechslung darf die gegnerische Mannschaft ihren Athleten für die nächsten 10 Sekunden nicht auswechseln.

9.1.6. Auswechslungen sind nur zulässig, wenn der Wettkampf in einer angemessenen Situation unterbrochen werden kann.

9.2 Herren- und Damentteams

9.2.1 Jedes Team muss die erforderliche Anzahl an Athleten für die jeweilige Disziplin melden (Dreierteam: drei (3) Athleten; Viererteam: vier (4) Athleten). Zusätzlich kann jedes Team einen (1) Ersatzathleten melden.

9.2.2 Jeder Wettkampf beginnt mit drei (3) oder vier (4) Startathleten, abhängig von der Disziplin (Dreierteam: drei (3) Athleten; Viererteam: vier (4) Athleten).

9.2.3. Die Teams müssen die Meldeliste vor jedem Wettkampf einreichen. Das Gesamtgewicht der gemeldeten Athleten darf das Gewichtslimit der jeweiligen Gewichtsklasse nicht überschreiten. Änderungen an der Meldeliste sind nach der Einreichung nicht mehr zulässig.

9.2.4. Die Wettkämpfe bestehen aus drei (3) (oder zwei (2)) Runden à drei (3) Minuten mit einer einminütigen Pause zwischen den Runden.

9.2.5. Unbegrenzte Auswechslungen sind erlaubt. Sobald ein Athlet ausgewechselt wurde, muss er jedoch mindestens 15 Sekunden im Wettkampf verbleiben, bevor er erneut ausgewechselt werden darf. Darüber hinaus darf die gegnerische Mannschaft nach einer Auswechslung ihren Athleten für die nächsten 10 Sekunden nicht auswechseln.

9.2.6. Auswechslungen sind nur zulässig, wenn der Wettkampf in einer angemessenen Situation unterbrochen werden kann.

9.2.7. Im Falle einer Verletzung während des Wettkampfs kann ein Viererteam den Wettkampf mit drei (3) Athleten fortsetzen.

9.3. Mixed Team

9.3.1. Jedes Team muss mindestens zwei (2) weibliche und zwei (2) männliche Athleten anmelden, maximal jedoch sechs (6) Athleten, einschließlich zweier (2) Ersatzathleten (einer pro Geschlecht).

9.3.2. Jeder Wettkampf muss mit vier (4) Startathleten ausgetragen werden: zwei (2) Frauen und zwei (2) Männer.

9.3.3. Die Teams müssen die Teilnehmerliste vor jedem Wettkampf einreichen. Das Gesamtgewicht der ausgewählten Athleten darf das Gewichtslimit der jeweiligen Gewichtsklasse nicht überschreiten. Änderungen an der Teilnehmerliste sind nach der Einreichung nicht mehr zulässig.

9.3.4. Die Athleten werden von 1 (leichter) bis 2 (schwerer) für Frauen und von 3 (leichter) bis 4 (schwerer) für Männer nummeriert.

9.3.5. Die Wettkämpfe bestehen aus drei (3) (oder zwei (2)) Runden à drei (3) Minuten mit einer einminütigen Pause zwischen den Runden.

9.3.6. Die 1. Runde beginnt mit der Wahl der Athletin von Chung.

9.3.7. Die 2. Runde beginnt mit der Wahl der Athletin von Hong.

9.3.8. Die 3. Runde beginnt mit den männlichen Athleten.

9.3.9. In jedem Kampf müssen die Athleten beider Teams das gleiche Geschlecht haben.

9.3.10. Unbegrenzte Auswechslungen sind erlaubt. Ein ausgewechselter Athlet muss jedoch mindestens 15 Sekunden im Wettkampf bleiben, bevor er erneut ausgewechselt werden darf. Nach einer Auswechslung darf das gegnerische Team seinen Athleten für die nächsten 10 Sekunden nicht auswechseln.

9.3.11. Auswechslungen sind nur zulässig, wenn der Wettkampf in einer angemessenen Situation unterbrochen werden kann.

9.3.12. Im Falle einer Verletzung während des Wettkampfs dürfen Mixed-Teams mit drei (3) Athleten weitermachen.

9.3.13. Männliche Athleten im Mixed-Team-Wettbewerb müssen schwarze Kyorugi-Wettkampfhosen (Dobok) tragen.

10. Entscheidungen

10.1. In Team Fights werden die Wettkampfergebnisse gemäß Artikel 16 der WT-Wettkampfregele wie folgt ermittelt:

- 16.1 Sieg durch Kampfabbruch (RSC)
- 16.2 Sieg nach Punkten (PTF)
- 16.6 Sieg durch Aufgabe (WDR)
- 16.7 Sieg durch Disqualifikation (DSQ)
- 16.9 Sieg durch Disqualifikation wegen unsportlichen Verhaltens (DQB)



10.2. Die Punktedifferenzregel findet in Team Fights keine Anwendung. Erreicht jedoch eine Mannschaft als erste 30 Punkte, wird diese Mannschaft zum Sieger der jeweiligen Runde erklärt.

10.3. Bei Wettkämpfen mit Viererteams und Mixed-Teams kann der Center Referee, wenn vier (4) Athleten teilnehmen und eine der in Artikel 16 – Erläuterung 1 der WT-Wettkampfregeln beschriebenen Situationen bei einem (1) Athleten eintritt, den Coach des Teams fragen, ob der Wettkampf mit drei (3) Athleten fortgesetzt werden soll. Lehnt der Coach ab, erklärt der Center Referee das gegnerische Team zum Sieger, und das Ergebnis des Wettkampfs wird als „Wettkampfabbruch durch Kampfrichter“ (RSC) vermerkt.

10.4. Bei Punktgleichstand am Ende einer Runde wird der Sieger dieser Runde gemäß Artikel 15.5 der WT-Wettkampfregeln ermittelt.

11. Proteste und Einsprüche sind gemäß dem WT-Protest- und Einspruchsverfahren einzureichen.

12. Alle unvorhergesehenen Angelegenheiten, die in diesem Artikel nicht aufgeführt sind, werden vom Technischen Delegierten in Absprache mit der Wettkampfleitung entschieden.

13. Für Team Fights gelten für alle in diesem Artikel nicht ausdrücklich genannten Regeln die WT-Wettbewerbsregeln.

