



Altes Regelwerk (WT)	Neues Regelwerk (WT)																																																
Artikel 5. Gewichtsklassen	Artikel 5 Gewichtsklassen																																																
Neu hinzugefügt 5.1	5.1 Größenklassen für Jugend B:																																																
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Männer</th> <th>Maximal Gewicht</th> <th>BMI (WHO)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1,48m & kleiner</td> <td>45 kg</td> <td>20,54</td> </tr> <tr> <td>1,49m – 1,52m</td> <td>48 kg</td> <td>20,78</td> </tr> <tr> <td>1,53m – 1,56m</td> <td>51 kg</td> <td>20,96</td> </tr> <tr> <td>1,57m – 1,60m</td> <td>53 kg</td> <td>20,70</td> </tr> <tr> <td>1,61m – 1,64m</td> <td>56 kg</td> <td>20,82</td> </tr> <tr> <td>1,65m – 1,68m</td> <td>59 kg</td> <td>20,90</td> </tr> <tr> <td>1,69m – 1,72m</td> <td>61 kg</td> <td>20,62</td> </tr> <tr> <td>1,73m – 1,76m</td> <td>64 kg</td> <td>20,66</td> </tr> <tr> <td>1,77m – 1,80m</td> <td>67 kg</td> <td>20,68</td> </tr> <tr> <td>1,81m & größer</td> <td>80 kg</td> <td>ohne</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <th>Frauen</th> <th>Maximal Gewicht</th> <th>BMI (WHO)</th> </tr> <tr> <td>1,44m & kleiner</td> <td>43 kg</td> <td>20,74</td> </tr> <tr> <td>1,45m – 1,48m</td> <td>45 kg</td> <td>20,54</td> </tr> <tr> <td>1,49m – 1,52m</td> <td>48 kg</td> <td>20,78</td> </tr> </tbody> </table>	Männer	Maximal Gewicht	BMI (WHO)	1,48m & kleiner	45 kg	20,54	1,49m – 1,52m	48 kg	20,78	1,53m – 1,56m	51 kg	20,96	1,57m – 1,60m	53 kg	20,70	1,61m – 1,64m	56 kg	20,82	1,65m – 1,68m	59 kg	20,90	1,69m – 1,72m	61 kg	20,62	1,73m – 1,76m	64 kg	20,66	1,77m – 1,80m	67 kg	20,68	1,81m & größer	80 kg	ohne				Frauen	Maximal Gewicht	BMI (WHO)	1,44m & kleiner	43 kg	20,74	1,45m – 1,48m	45 kg	20,54	1,49m – 1,52m	48 kg	20,78
Männer	Maximal Gewicht	BMI (WHO)																																															
1,48m & kleiner	45 kg	20,54																																															
1,49m – 1,52m	48 kg	20,78																																															
1,53m – 1,56m	51 kg	20,96																																															
1,57m – 1,60m	53 kg	20,70																																															
1,61m – 1,64m	56 kg	20,82																																															
1,65m – 1,68m	59 kg	20,90																																															
1,69m – 1,72m	61 kg	20,62																																															
1,73m – 1,76m	64 kg	20,66																																															
1,77m – 1,80m	67 kg	20,68																																															
1,81m & größer	80 kg	ohne																																															
Frauen	Maximal Gewicht	BMI (WHO)																																															
1,44m & kleiner	43 kg	20,74																																															
1,45m – 1,48m	45 kg	20,54																																															
1,49m – 1,52m	48 kg	20,78																																															



Neu hinzugefügt 5.6	1,53m – 1,56m	51 kg	20,96												
	1,57m – 1,60m	53 kg	20,70												
	1,61m – 1,64m	56 kg	20,82												
	1,65m – 1,68m	59 kg	20,90												
	1,69m – 1,72m	61 kg	20,62												
	1,73m – 1,76m	64 kg	20,66												
	1,77m & größer	75 kg	ohne												
	<p>5.6. Gewichtsklassen bei Mannschaftswettkämpfen</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Bezeichnung</th> <th>Männlich</th> <th>Weiblich</th> <th>Mixed</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Anzahl</td> <td>4</td> <td>4</td> <td>4 (maximal 2 m/2 w)</td> </tr> <tr> <td>Gesamtgewicht</td> <td>300kg oder weniger</td> <td>260kg oder weniger</td> <td>2 w: 135kg oder weniger 2 m: 160kg oder weniger</td> </tr> </tbody> </table> <p>Auswechsellkämpfer müssen bei der Waage teilnehmen. Wird einer oder mehrere Kämpfer ausgewechselt, so muss das Gesamtgewicht der 4 Athleten entsprechend neu berechnet werden, d.h. das Gewicht der ausgewechselten Kämpfer muss herausgerechnet werden, und das Gewicht der eingewechselten Kämpfer muss verwendet werden.</p>				Bezeichnung	Männlich	Weiblich	Mixed	Anzahl	4	4	4 (maximal 2 m/2 w)	Gesamtgewicht	300kg oder weniger	260kg oder weniger
Bezeichnung	Männlich	Weiblich	Mixed												
Anzahl	4	4	4 (maximal 2 m/2 w)												
Gesamtgewicht	300kg oder weniger	260kg oder weniger	2 w: 135kg oder weniger 2 m: 160kg oder weniger												
Artikel 7. Kampfzeit	Artikel 7. Kampfzeit														



	Im Best-of-Three-System erklärt der Kampfleiter den Sieger nach der jeweiligen Runde.
<p>Artikel 12. Gültige Punkte 12.2.3 Die Gültigkeit der Technik, der Härte des Treffers und/oder des Kontakts auf den Trefferflächen wird durch das elektronische PSS-System bewertet (Ausnahme Fausttechniken). Diese Bewertung darf nicht Bestandteil des Video Replay sein.</p> <p>Neu hinzugefügt 12.4.1</p> <p>Neu hinzugefügte Erklärung 1</p>	<p>Artikel 12. Gültige Punkte 12.2.3 Die Gültigkeit der Technik, der Härte des Treffers und/oder des Kontakts auf den Trefferflächen wird durch das elektronische PSS-System bewertet (Ausnahme: Wertung von Fausttechniken). Diese PSS-Bewertung darf nicht Bestandteil des Video Replay sein (Ausnahme Kopftreffer)</p> <p>12.4.1 Im Best-of-Three-System ergibt sich die Gesamtwertung aus der Summe der gewonnen Runden nach 3 Runden.</p> <p>Erklärung 1 Der gedrehte Rückwärtstritt Dwichagi ist eine erlaubte Drehtritt-Technik. Ein Zusatzpunkt wird nur vergeben, wenn eine Kopf- und Schulterrotation erfolgt.</p> <p>Wenn ein Kämpfer den Gegner mit einem Rückwärtstritt <u>ohne</u> einer gleichzeitigen Kopf- und Schulterrotation angreift, so wird dies nicht als Drehtritt-Technik gewertet.</p>
<p>Artikel 13. Scoring und Veröffentlichung</p> <p>13.6 Zählt der Kampfleiter einen Kämpfer, der taumelt, blutet oder durch einen Kopftreffer niedergeschlagen wurde, an, obwohl der Treffer nicht durch das PSS System gewertet wurde,</p>	<p>Artikel 13. Scoring und Veröffentlichung</p> <p>13.6 Zählt der Kampfleiter einen Kämpfer an, der taumelt, blutet, einen starken, wirkungsvollen Tritt zum Kopf, einen Tritt auf die Augen bekommen hat oder durch einen Kopftreffer niedergeschlagen wurde, obwohl der Treffer nicht durch das PSS System gewertet wurde, muss der Kampfleiter oder der Coach ein</p>



<p>kann der Kampfleiter ein IVR zum Hinzufügen oder Abziehen von Punkten anfordern.</p>	<p>Video-Replay zum Hinzufügen oder Abziehen von Punkten anfordern.</p>
<p>Artikel 14. Verbotene Handlungen und Strafen</p> <p>14.4 Verbotene Handlungen 14.4.1.5 Anheben des Beins zum Block, und/oder Wegtreten des gegnerischen Beins, um einen gegnerischen Angriff zu verhindern, oder Anheben des Beins oder Tritte in die Luft für mehr als 3 Sekunden, um mögliche gegnerische Angriffsbewegungen zu verhindern, oder Treten unterhalb der Hüfte</p> <p>14.4.1.11 Angriff auf die PSS Weste mit der Fußsohle oder -seite mit dem Knie in Clinch-Position</p> <p>14.4.1.12</p> <p>Neu hinzugefügt 14.4.1.12</p> <p>Neu hinzugefügt 14.7.1</p>	<p>Artikel 14. Verbotene Handlungen und Strafen</p> <p>14.4 Verbotene Handlungen 14.4.1.5 Folgende verbotene Handlungen: a) Anheben des Beins zum Block b) Wegtreten des gegnerischen Beins, um einen gegnerischen Angriff zu verhindern c) Treten unterhalb der Hüfte d) Anheben des Beins oberhalb der Hüfte für drei oder mehr Tritte in die Luft e) Anheben des Beins oder Tritte in die Luft für mehr als 3 Sekunden, um mögliche gegnerische Angriffsbewegungen zu verhindern</p> <p>14.4.1.11 Angriff auf die PSS Weste mit der Fußsohle oder -seite in Clinch-Position</p> <p>14.4.1.12 -> Eingefügt unter 14.4.1.13</p> <p>14.4.1.12 Angriff auf den Hinterkopf des PSS Kopfschutz, in Clinch-Position</p> <p>14.7.1 Erhält ein Kämpfer im Best-of-Three-System das fünfte „Gam-Jeom“ in einer Runde, wird der Gegner zum Sieger dieser Runde erklärt.</p>
<p>Erklärung #1</p> <p>ii) Hinfallen Wenn ein Wettkämpfer den Boden mit einem anderen Körperteil als seine Füße berührt, ist eine Strafe auszusprechen. Fällt ein</p>	<p>Erklärung #1</p> <p>ii) Hinfallen Wenn ein Wettkämpfer den Boden mit einem anderen Körperteil als seine Füße berührt, ist eine Strafe auszusprechen. Fällt ein Wettkämpfer aufgrund einer verbotenen Handlung seines Gegners hin, soll nicht der gestürzte Wettkämpfer, sondern</p>



Wettkämpfer aufgrund einer verbotenen Handlung seines Gegners hin, soll nicht der gestürzte Wettkämpfer, sondern der Gegner bestraft werden. Es wird kein Strafpunkt vergeben, wenn beide Wettkämpfer aufgrund eines Zusammenpralls während eines Schlagabtausches hinfallen.

iii) Vermeiden oder Verzögern des Kampfs:

- a) (...) Wenn beide Kämpfer 5 Sekunden inaktiv sind, soll der Kampfleiter das Kommando „Fight“ (Kämpfen) anzeigen und aussprechen. Sollten nach 5 Sekunden die Kämpfer immer noch inaktiv sein, so wird ein Strafpunkt entweder an beide Kämpfer oder an den Kämpfer, der sich rückwärts bewegt, ausgesprochen.
- b) Zudrehen des Rückens, um dem gegnerischen Angriff zu vermeiden sollte bestraft werden, wenn es einen mangelnden Fair-Play-Gedanken zum Ausdruck bringt und eine schwere Verletzung verursachen könnte. Ein Strafpunkt wird auch vergeben, wenn der Kampf durch das Ducken des Körpers vermieden wird.

Neu hinzugefügt f)

der Gegner bestraft werden. Es wird kein Strafpunkt vergeben, wenn beide Wettkämpfer aufgrund eines Zusammenpralls während eines Schlagabtausches hinfallen **oder wenn einer der Kämpfer, der durch Drehtritttechnik punktet, hinfällt.**

iii) Vermeiden oder Verzögern des Kampfs:

- a) (...) Wenn beide Kämpfer **3 Sekunden** inaktiv sind, soll der Kampfleiter das Kommando „Fight“ (Kämpfen) anzeigen und aussprechen. Sollten nach **3 Sekunden** die Kämpfer immer noch inaktiv sein, so wird ein Strafpunkt entweder an beide Kämpfer oder an den Kämpfer, der sich rückwärts bewegt, ausgesprochen.
- b) Zudrehen des Rückens **und weglaufen**, um dem gegnerischen Angriff zu vermeiden, soll bestraft werden, da es einen mangelnden Fair-Play-Gedanken zum Ausdruck bringt und eine schwere Verletzung verursachen könnte. Ein Strafpunkt wird auch vergeben, wenn der Kampf durch das Ducken des Körpers vermieden wird.



<p>iv) Festhalten oder Schieben des Gegners Dies umfasst das Festhalten irgendeines Teiles des gegnerischen Körpers, dessen Dobok oder Schutzausrüstung mit den Händen. Es beinhaltet auch das Festhalten des Fußes oder Beines oder das Einhaken des Beines mit dem Unterarm.</p> <p>Für das Schieben gelten folgende Strafmaßnahmen:</p> <p>a) Schieben des Gegners über die Grenzlinie heraus</p> <p>b) Schieben des Gegners, das eine Trittbewegung oder einen gegnerischen Angriff verhindert</p>	<p>f) Ein „Gam-Jeom“ wird ausgesprochen, wenn ein Kämpfer 3 oder mehr aufeinanderfolgende Steps nach hinten oder seitlich geht ohne Angriff und/oder taktischen Bewegungen</p> <p>iv) Festhalten oder Schieben des Gegners</p> <p>a) Dies umfasst das Festhalten jeglicher gegnerischen Körperteile, dessen Dobok oder Schutzausrüstung mit den Händen. Es beinhaltet auch das Festhalten des Fußes oder Beines oder das Einhaken des Beines mit dem Unterarm sowie Klammern. Kurzes, Kraftvolles Schieben ist erlaubt und der Kämpfer muss nach einem Schieben Distanz zwischen sich und dem Gegner bringen</p> <p>Für das Schieben gelten folgende Strafmaßnahmen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schieben des Gegners mit langanhaltendem Kontakt • Schieben des Gegners über die Grenzlinie heraus • Schieben des Gegners, das eine Trittbewegung oder einen gegnerischen Angriff verhindert <p>b) Befinden sich die Kämpfer in Clinch-Position, so soll der Kampfleiter das Kommando „Fight“ aussprechen und die Kämpfer trennen. Sollten nach 3 Sekunden die Kämpfer immer noch nicht kämpfen, so wird ein Strafpunkt entweder an den passiven Kämpfer oder an beide Kämpfer ausgesprochen. Einen Strafpunkt gibt es auch für den Kämpfer, der in einer Clinch-Position den Gegner klammert, festhält oder die Arme zum Körper des Gegners überkreuzt.</p>
--	---



<p>Bei einem Regelverstoß durch den Kämpfer und/ oder Coach in der Pause, kann der Kampfleiter sofort ein „Gam-jeom“ aussprechen, welcher dann sofort im System registriert wird.</p>	<p>Bei einem Regelverstoß durch den Kämpfer und/ oder Coach in der Pause (nach 5 Sekunden nach Rundenende), kann der Kampfleiter sofort ein „Gam-jeom“ aussprechen, und dieses „Gam-Jeom“ wird im System für die nächste Runde registriert. Falls der Regelverstoß innerhalb von 5 Sekunden nach Rundenende erfolgt, so wird dieses „Gam-Jeom“ im System für die vorherige Runde registriert.</p>
<p>Artikel 15. Goldene Runde and Überlegenheitsentscheidung</p> <p>Neu hinzugefügt 15.5.</p>	<p>Artikel 15. Goldene Runde and Überlegenheitsentscheidung</p> <p>15.5.</p> <p>Steht es nach einer Runde im Best-of-Three-System Unentschieden, so wird so wird nach Beendigung der Runde der Sieger nach folgenden Überlegenheitskriterien festgelegt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Höhere Anzahl der Punkte durch Drehtrittstechniken • Falls die Anzahl der Punkte durch Drehtrittstechniken gleich ist, so gewinnt der Kämpfer, der mehr Punkte durch höherwertige Techniken nach folgender Reihenfolge (Kopf, Rumpf, Faust, Gam-Jeom) erzielt hat • Falls die Anzahl der Punkte durch höherwertige Techniken gleich ist, so gewinnt der Kämpfer, der mehr registrierte Treffer durch das PSS-System hat. • Falls die Anzahl der registrierten Treffer gleich ist, so entscheiden der Kampfleiter und die Punktrichter die Überlegenheit. <ul style="list-style-type: none"> ○ Bei 2 Punktrichtern wird der Sieger durch 2 Punktrichter und Kampfleiter entschieden ○ Bei 3 Punktrichtern wird der Sieger durch die 3 Punktrichter entschieden, nicht durch den Kampfleiter <p>Zusätzliche Anmerkung für Kampfrichter</p>



Richtlinie für Kampfrichter - Verfahren Überlegenheit (Ausnahme Best-of-Three-System)

- Kampf- und Punktrichter müssen eine Überlegenheitskarte vor Kampfbeginn einstecken
- Falls der Kampf durch Überlegenheit entschieden werden muss, so erklärt der Kampfleiter das Kommando „woo-se-girok“
- Nach diesem Kommando haben die Kampf- und Punktrichter 10 Sekunden Zeit, die Überlegenheitskarte korrekt auszufüllen und dem Kampfleiter zu übergeben.
- Der Kampfleiter sammelt alle Überlegenheitskarten ein, protokolliert das Ergebnis und erklärt den entsprechenden Sieger des Kampfes.
- Nachdem der Sieger erklärt wurde, soll der Kampfleiter alle Überlegenheitskarten an die Jury übergeben. Die Jury übergibt diese an den TD.

Richtlinie für Kampfrichter - Verfahren Überlegenheit (Best-of-Three-System)

- Bei einem Unentschieden, beendet der Kampfleiter die Runde, geht zu der Ausgangsposition und erklärt das Kommando „woo-se-girok“
- Punktrichter stehen auf und gehen in ihre jeweilige Ecke auf die Grenzlinie, mit Blickrichtung zur Jury
- Kampfleiter zählt 1, 2, 3 (Ha-nah, Duhl, Seht)
- Punktrichter und Kampfleiter müssen nach der Zahl „3 / Seht“ zeitgleich einen Sieger nach den Überlegenheitskriterien erklären (Gestik Rundensieger Erklären Rot/Blau)
 - Bei 2 Punktrichtern wird der Sieger durch 2 Punktrichter und Kampfleiter entschieden
 - Bei 3 Punktrichtern wird der Sieger durch die 3 Punktrichter entschieden, nicht durch den Kampfleiter
- Jury muss den Sieger im TA Paper eintragen und den PC Bediener entsprechend anweisen
- Kampfleiter erklärt den entsprechenden Sieger der Runde oder des Kampfes



<p>Artikel 16 Ergebnis des Wettkampfes</p> <p>Neu hinzugefügt Erklärung 8</p>	<p>Artikel 16 Ergebnis des Wettkampfes</p> <p>Erklärung 8</p> <p>Im Best-of-Three-System werden die folgenden Entscheidungen nach Artikel 16 angewendet:</p> <p>16.1 Sieg durch Abbruch des Kampfleiters (RSC)</p> <p>16.2 Sieg nach Punkten (PTF)</p> <p>16.6 Sieg durch Aufgabe (WDR)</p> <p>16.7 Sieg durch Disqualifikation (DSQ)</p> <p>16.9 Sieg durch Disqualifikation durch unsportliches Verhalten (DQB)</p> <p>i) 16.2. Sieg nach Punkten (PTF): Die Gesamtwertung ergibt sich aus der Summe der gewonnen Runden nach 3 Runden.</p> <p>ii) 16.3 Sieg durch Punkte Unterschied (PTG): Falls 12 Punkte Unterschied zwischen zwei Kämpfern in einer Runde entstehen, so unterbricht der Kampfleiter den Kampf sofort und erklärt für diese Runde den Sieger durch Punktedifferenz. Diese Regelung soll nicht in Halbfinals und Finals der Senioren angewendet werden.</p>
<p>Artikel 21. Video Replay (IVR)</p> <p>21.1. Falls es zu einem Einspruch über eine Kampfrichterentscheidung während des Kampfes kommt, so stellt der Coach die Anfrage an den Kampfleiter für eine sofortige Überprüfung durch Video Replay.</p> <p>Der Coach kann in folgenden Fällen einen Video Replay anfordern:</p> <p>i. „Gam-jeom“-Strafen für den gegnerischen Kämpfer</p>	<p>Artikel 21. Video Replay (IVR)</p> <p>21.1 (...)</p>



<p>für Hinfallen, Übertreten der Grenzlinie, Angriff nach dem Unterbrechungszeichen („Kal-yeo“) oder Angriff auf den zu Fall gekommenen Gegner</p> <ul style="list-style-type: none"> ii. Technische Punkte iii. „Gam-jeom“-Strafen für eigenen Kämpfer iv. Technische Probleme oder Fehler in der Zeitmessung v. Falls der Kampfleiter vergisst, nach einem „Gam-Jeom“ die Punkte zu annullieren vi. Falls ein Punkt durch einen Faustangriff an den falschen Kämpfer vergeben wurde. 	
<p>Neu hinzugefügt vii)</p>	<p>vii) Kopftreffer ohne Punktwertung</p>
<p>21.2 Fordert der Coach eine Überprüfung, erfragt der Kampfleiter den Grund hierfür beim Coach. Ein IVR kann nicht für einen Faust- oder Westentreffer oder für einen Kopf- oder Westentreffer auf die PSS Weste oder den PSS Kopfschutz gefordert werden. Falls keine PSS Ausrüstung verwendet wird, ist die Anforderung eines IVR für einen Kopftreffer zulässig. Der Coach kann nur die Überprüfung einer Aktion, welche innerhalb von fünf Sekunden vor der Anforderung</p>	<p>21.2 Fordert der Coach eine Überprüfung, erfragt der Kampfleiter den Grund hierfür beim Coach. Es ist nicht zulässig, Punkte zu überprüfen, die durch einen Tritt oder der Faust auf die Kampfweste, oder durch einen Tritt auf die PSS Kampfweste oder PSS Kopfschutz entstanden sind. Falls kein PSS Kopfschutz verwendet wird, Der Coach darf einen Video Replay für Tritte zum Kopf anfragen, unabhängig ob mit oder ohne PSS Kopfschutz gekämpft wird. Der Coach kann nur die Überprüfung einer Aktion, welche innerhalb von fünf Sekunden vor der Anforderung durch den Coach stattgefunden hat, einfordern. Sobald der Coach die blaue oder rote Karte hebt, um einen Video Replay anzufordern, wird davon ausgegangen, dass der Coach seine Quota verbraucht hat, außer dem Coach wird nach Video</p>



durch den Coach stattgefunden hat, einfordern. Sobald der Coach die blaue oder rote Karte hebt, um ein IVR anzufordern, wird davon ausgegangen, dass der Coach die Überprüfung in jedem Fall einfordert außer ein Meeting stellt den Coach zufrieden.

21.7

Falls der Kampfleiter eine Strafe oder Zusatzpunkt irrtümlich an den falschen Kämpfer vergibt oder es Fehler im Punktesystem gibt, so kann jederzeit einer der Punktrichter eine Überprüfung einfordern und diese Entscheidung entsprechend korrigieren. Sobald der Kampf beendet ist und der Kampfleiter und die Punktrichter den Wettkampfbereich verlassen haben, ist es nicht möglich, eine weitere Überprüfung oder eine Änderung der Entscheidung einzufordern.

Replay Überprüfung Recht gegeben und die Karte zurückgegeben.

21.7

Falls der Kampfleiter eine Strafe oder Zusatzpunkt irrtümlich an den falschen Kämpfer vergibt oder es Fehler im Punktesystem gibt, so kann jederzeit einer der Punktrichter eine Überprüfung einfordern und diese Entscheidung entsprechend korrigieren. **Wenn die Überprüfung entschieden wurde, so muss diese geänderte Entscheidung vor dem nächsten Kampf des betroffenen Kämpfers stattfinden.**