



Altes Regelwerk (WT)	Neues Regelwerk (WT)
<p>Artikel 13. Bewertung und Veröffentlichung</p> <p>13.6 Zählt der Kampfleiter einen Kämpfer an, der taumelt oder blutet, einen starken, wirkungsvollen Tritt zum Kopf, einen Tritt auf die Augen bekommen hat oder durch einen Kopftreffer niedergeschlagen wurde, aber der Treffer nicht durch das PSS System gewertet wurde, muss der Kampfleiter oder der Coach ein Video-Replay für das Hinzufügen von Punkten anfordern.</p>	<p><del>13.6</del> — <del>Zählt der Kampfleiter einen Kämpfer an, der taumelt oder blutet, einen starken, wirkungsvollen Tritt zum Kopf, einen Tritt auf die Augen bekommen hat oder durch einen Kopftreffer niedergeschlagen wurde, aber der Treffer nicht durch das PSS System gewertet wurde, muss der Kampfleiter oder der Coach ein Video-Replay für das Hinzufügen von Punkten anfordern.</del></p> <p>⇒ <b>Wird zum Artikel 21.3.2.</b></p>
<p>Artikel 14. Verbotene Handlungen und Strafen</p> <p>4.1.3 Den Kampf vermeiden oder verzögern Erläuterungen #1 – iii.</p> <p>d) Das Andeuten oder die Übertreibung von Verletzungen oder Schmerzen am Körper, um die gegnerische Aktion als Regelverstoß darzustellen oder um Zeit zu gewinnen, wird auch mit einem „Gam-Jeom“ Strafpunkt bestraft. Der Kampfleiter darf vor der Vergabe eines „Gam-Jeom“ einen Video Replay zur Klarstellung der Situation anfragen.</p>	<p>Artikel 14. Verbotene Handlungen und Strafen</p> <p>4.1.3 Den Kampf vermeiden oder verzögern Erläuterungen #1 – iii. d)</p> <p>d) Das Andeuten oder die Übertreibung von Verletzungen oder Schmerzen am Körper, um die gegnerische Aktion als Regelverstoß darzustellen oder um Zeit zu gewinnen, wird auch mit einem „Gam-Jeom“ Strafpunkt bestraft. <del>Der Kampfleiter darf vor der Vergabe eines „Gam-Jeom“ einen Video Replay zur Klarstellung der Situation anfragen.</del></p> <p>⇒ <b>Wird zum Artikel 21.3.3</b></p>
<p>Artikel 19. Maßnahmen zur Unterbrechung des Kampfes</p> <p>1.5. Werden beide Kämpfer niedergeschlagen und können nach einer Minute nicht weiterkämpfen, wird der Sieger anhand des aktuellen Punktestandes ermittelt.</p>	<p>Artikel 19. Maßnahmen zur Unterbrechung des Kampfes</p> <p>1.5. Werden beide Kämpfer niedergeschlagen und können nach einer Minute nicht weiterkämpfen, wird der Sieger anhand des aktuellen Punktestandes ermittelt.</p>



	<p><b>Neu:</b></p> <p><b>1.5.1.</b>  <b>Best-of-Three-System: Werden beide Kämpfer niedergeschlagen und können nach einer Minute nicht weiterkämpfen, und diese Situation entsteht entweder in der ersten oder in der dritten Runde, so wird der Sieger anhand des aktuellen Punktestandes vor dem Niederschlag bzw. der Verletzung ermittelt. Falls diese Situation in der zweiten Runde eintritt, so wird der Sieger durch das Ergebnis der ersten Runde bestimmt.</b></p> <p><b>1.5.2.</b>  <b>Haben die Kämpfer die gleiche Anzahl an Punkten, so wird der Sieger durch die Überlegenheits-kriterien bestimmt.</b></p>
<p>Artikel 19. Maßnahmen zur Unterbrechung des Kampfes</p> <p>Erläuterungen #1 – i.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Falls die Verletzung nicht im Kampfeschehen passiert ist, wird der Sieger anhand des aktuellen Punktestandes ermittelt. Falls der Kampf während der ersten Runde und vor Beendigung der Runde abgebrochen wird, so wird der Kampf als ungültig erklärt.</li> </ul>	<p>Artikel 19. Maßnahmen zur Unterbrechung des Kampfes</p> <p>Erläuterungen #1 – i.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Falls die Verletzung nicht im Kampfeschehen passiert ist, wird der Sieger anhand des aktuellen Punktestandes ermittelt. Falls der Kampf während der ersten Runde und vor Beendigung der Runde abgebrochen wird, so wird der Kampf als ungültig erklärt.</li> </ul> <p><b>Neu:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Best of Three System: Falls die Verletzung nicht im Kampfeschehen passiert ist, und diese Situation entsteht entweder in der ersten oder in der dritten Runde, wird der Sieger anhand des aktuellen Punktestandes ermittelt. Falls diese Situation in der zweiten Runde eintritt, so wird der Sieger</b></li> </ul>



	<p><b>durch das Ergebnis der ersten Runde bestimmt.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Haben die Kämpfer die gleiche Anzahl an Punkten, so wird der Sieger durch die Überlegenheitskriterien ermittelt.</b></li> </ul>
<p>Artikel 19. Maßnahmen zur Unterbrechung des Kampfes</p> <p>Erläuterungen #1 – iii.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Werden beide Kämpfer niedergeschlagen, ohne dass eine verbotene Handlung vorliegt, so wird der Sieger anhand des aktuellen Punktestandes ermittelt. Falls der Niederschlag der beiden Kämpfer in der ersten Runde passiert, so wird der Kampf als ungültig erklärt und es wird eine neue Kampfnummer zu einer angemessenen Uhrzeit vergeben. Falls dann einer der beiden Kämpfer zu diesem Kampf nicht antritt, wird dies als Aufgabe gewertet.</li> </ul>	<p>Artikel 19. Maßnahmen zur Unterbrechung des Kampfes</p> <p>Erläuterungen #1 – iii.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Werden beide Kämpfer niedergeschlagen, ohne dass eine verbotene Handlung vorliegt, so wird der Sieger anhand des aktuellen Punktestandes ermittelt. Falls der Niederschlag der beiden Kämpfer in der ersten Runde passiert, so wird der Kampf als ungültig erklärt und es wird eine neue Kampfnummer zu einer angemessenen Uhrzeit vergeben. Falls dann einer der beiden Kämpfer zu diesem Kampf nicht antritt, wird dies als Aufgabe gewertet.</li> </ul> <p><b>Neu:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Best-of-Three-System: Werden beide Kämpfer niedergeschlagen, ohne dass eine verbotene Handlung vorliegt, und können nach einer Minute nicht weiterkämpfen, und diese Situation entsteht entweder in der ersten oder in der dritten Runde, so wird der Sieger anhand des aktuellen Punktestandes vor dem Niederschlag bzw. der Verletzung ermittelt. Falls diese Situation in der zweiten Runde eintritt, so wird der Sieger durch das Ergebnis der ersten Runde ermittelt. Haben die Kämpfer die gleiche Anzahl an Punkten, so</b></li> </ul>



	<b>wird der Sieger durch die Überlegenheitskriterien ermittelt.</b>
<p>Artikel 19. Maßnahmen zur Unterbrechung des Kampfes</p> <p>Erläuterungen #2</p> <p>ii. Wird der Kampf nach Beendigung der zweiten Runde beendet, so soll der Sieger anhand des aktuellen Punktestandes ermittelt werden.</p>	<p>Artikel 19. Maßnahmen zur Unterbrechung des Kampfes</p> <p>Erläuterungen #2</p> <p>ii. Wird der Kampf nach Beendigung der zweiten Runde beendet, so soll der Sieger anhand des aktuellen Punktestandes ermittelt werden.</p> <p><b>Neu:</b>  <b>Best-of-Three-System: Wird der Kampf entweder in der ersten oder dritten Runde beendet, so soll der Sieger anhand des aktuellen Punktestandes ermittelt werden. Falls der Kampfabbruch in der zweiten Runde erfolgt, so wird der Sieger durch das Rundenergebnis der ersten Runde ermittelt. Haben die Kämpfer die gleiche Anzahl an Punkten, so wird der Sieger durch die Überlegenheitskriterien ermittelt.</b></p>
<p>Artikel 21. Video Replay (IVR)</p> <p>21.3</p> <p>Der Kampfleiter fordert eine Überprüfung des Video Replay bei der Video Replay Jury an. Die Video Replay Jury soll nicht aus dem gleichen Landesverband sein.</p>	<p>Artikel 21. Video Replay (IVR)</p> <p>21.3</p> <p>Der Kampfleiter fordert eine Überprüfung des Video Replay bei der Video Replay Jury an. Die Video Replay Jury soll nicht aus dem gleichen Landesverband sein.</p> <p><b>Neu:</b>  <b>21.3.1.</b>  <b>In den letzten 5 Sekunden jeder Runde darf der Kampfleiter einen Video Replay anfordern, um mögliche „Gam-Jeom“-Strafen für folgende verbotene Handlungen zu überprüfen. Erzielte Punkte nach einer verbotenen Handlung werden annulliert.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• „Gam-Jeom“ für das Hinfallen</li> <li>• „Gam-Jeom“ für das Übertreten der Grenzlinie</li> <li>• „Gam-Jeom“ für den Angriff nach dem Unterbrechungszeichen („Kal-yeo“)</li> </ul>



<p>21.6. Die Aussage der Video Replay Jury ist final und weitere Einsprüche während des Kampfes oder ein Protest nach dem Kampfe werden nicht zugelassen.</p> <p><b>21.7</b> 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</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• „Gam-Jeom“ für den Angriff auf den zu Fall gekommenen Gegner</li></ul> <p><b>21.3.2.</b> Zählt der Kampfleiter einen Kämpfer an, der taumelt oder blutet, einen starken, wirkungsvollen Tritt zum Kopf, einen Tritt auf die Augen bekommen hat oder durch einen Kopftreffer niedergeschlagen wurde, aber der Treffer nicht durch das PSS System gewertet wurde, so muss der Kampfleiter oder der Coach ein Video-Replay für das Hinzufügen von Punkten anfordern.</p> <p><b>21.3.3.</b> Der Kampfleiter darf einen Video Replay für das Andeuten von Verletzungen anfordern, bevor er dafür ein „Gam-Jeom“ ausspricht.</p> <p>21.6. Die Aussage der Video Replay Jury ist final und weitere Einsprüche während des Kampfes oder ein Protest nach dem Kampfe werden nicht zugelassen. <b>Außer bei Fehlern bei der Punkteberechnung bei WT Turnieren wie Olympia Qualifikation, G6 Turnieren oder höher.</b></p> <p><b>21.7</b> Falls der Kampfleiter oder <b>die PC Bedienung</b> eine Strafe oder Zusatzpunkt irrtümlich an den falschen Kämpfer vergibt oder es Fehler im Punktesystem gibt, so kann jederzeit <b>während der Runde</b> einer der Punktrichter einen <b>Video Replay</b> einfordern, um diese Entscheidung entsprechend korrigieren. <b>Fehler im Punktesystem sind entweder eine falsche Berechnung von Punkten oder Gam-Jeom durch die PC Bedienung oder die falsche Identifizierung von Kämpfern durch</b></p>
--	---



nächsten Kampf des betroffenen Kämpfers stattfinden.

~~den Kampfleiter. Wenn die Überprüfung entschieden wurde, so muss diese geänderte Entscheidung vor dem nächsten Kampf des betroffenen Kämpfers stattfinden.~~

**Neu: 7.1.**

**Wurden die Fehler im Punktesystem (d.h. eine falsche Berechnung von Punkten oder Gam-Jeom oder die falsche Identifizierung von Athleten) während der Runde durch die Punktrichter nicht korrigiert, und diese Fehler hatten einen Einfluss auf das Endergebnis eines Kampfes oder einer Runde bei WT Turnieren wie Olympia Qualifikation, G6 Turnieren oder höher, so hat der TD das Recht, diesen Kampf mit der Unterstützung des Protestkomitees innerhalb von 30 Minuten nach der entsprechenden Runde zu überprüfen, um möglicherweise das Ergebnis zu ändern. Sollten die Fehler durch diese Untersuchung bestätigt werden, so darf der TD die Wiederaufnahme der entsprechenden Runde ab dem Zeitpunkt der Fehlerfeststellung beschließen. Sollten mehrere Fehler bestätigt werden, so wird der Kampf ab dem Zeitpunkt des ersten Fehlers wieder aufgenommen.**