



# REGELWERK

## NICHT-LIGA-DISZIPLINEN

GÜLTIG FÜR DIE AUSTRAGUNG ALLER DISZIPLINEN AUSSERHALB DES LIGASYSTEMS

# Allgemeines

Die Open Taekwondo Federation bietet im Rahmen der “Offenen Technik Liga Koreanstyle” auch sogenannte “Nicht-Liga-Disziplinen” an.

Dieses offizielle Regelwerk bietet den vollständigen Überblick über Struktur, Ablauf und Teilnahme.

## **Teilnahmeberechtigung:**

Offen für alle Sportlerinnen und Sportler – unabhängig von Verband, Verein, Club oder als Einzelsportler.

## **Erlaubte Formenstile:**

Poomsae, Hyong, Tul

Ausnahme: Freestyle und Waffenformen sind offene Stile und müssen nicht zwingend dem koreanischen Stil entsprechen.

Folgende “Disziplinen” werden in diesem Regelwerk beschrieben:

- Team-Formen
- Synchron-Formen (Paar und Team)
- Newcomer-Cup, Bambini-Cup etc.



# Team-Formen

Ein Team besteht immer aus 3 Athleten. Die Zusammenstellung des Teams (nur männlich, nur weiblich oder Mix) ist hierbei egal.

## Allgemeines:

- Eine Mannschaft besteht aus drei Athleten.
- Jeder Athlet führt eine traditionelle Form nach Wahl aus.
- Die drei Athleten starten nacheinander in beliebiger, vorher im Team festgelegter Reihenfolge
- Jeder Athlet wird individuell bewertet; die Summe der drei Einzeldarbietungen ergibt die Team-Gesamtpunktzahl.

## Ablauf:

- Die Athleten betreten einzeln die Wettkampffläche.
- Die Ausführung erfolgt nacheinander.
- Nach dem letzten Athleten stellt sich das Team gemeinsam, zur Vergabe der Teamwertung auf die Fläche.

## Bewertung:

- Jeder Athlet wird von den Kampfrichtern einzeln nach den geltenden Bewertungskriterien (siehe Regelwerk Liga - Wertungssystem).
- Punktabzüge richten sich nach dem im Regelwerk verfassten Schemas (siehe Regelwerk Liga - Punktevergabe und Bewertung).

## Besonderheiten:

- Es gibt keine Choreografie- oder Synchronitätsbewertung, da es sich um drei eigenständige Einzeldarbietungen handelt.
- Ein Athlet darf in derselben Wettkampfklasse nur in einem Team starten.
- Es gibt keine Aufteilung in Leistungsklassen

# Klasseneinteilung Team-Formen

Die Wettkämpfe werden in folgenden Alters- und Leistungsklassen durchgeführt:

Altersklasse	Alter
KIDS	-12 Jahre
YOUTH	- 17 Jahre
SENIORS	18+ Jahre
SENIOR VETERANS	50+ Jahre

## Altersregelung:

- Die Zuordnung zu einer **Altersklasse** richtet sich nach dem **ältesten Teammitglied**.
- Überschreitet ein Athlet die Altersobergrenze seiner eigentlichen Klasse, so gilt für das gesamte Team die nächsthöhere Altersklasse, die für den ältesten Athleten zutrifft.

**Beispiel:** Ein Team besteht aus zwei 14-Jährigen (YOUTH) und einem 21-Jährigen (SENIORS). Das gesamte Team muss in der "SENIOR" Klasse starten.

# Synchron Paarlauf

Ein Team besteht immer aus 2 Athleten. Die Zusammenstellung des Teams (nur männlich, nur weiblich oder Mix) ist hierbei egal.

## Allgemeines:

- Eine Mannschaft besteht aus zwei Athleten.
- Beide Athleten führen **dieselbe Form zeitgleich und synchron** aus.
- Die Athleten starten **gemeinsam**, führen die Form parallel zueinander aus und beenden sie gemeinsam.

## Ablauf:

- Die Athleten betreten gemeinsam die Wettkampffläche.
- Nach dem gemeinsamen Antreten erfolgt die synchronisierte Ausführung der Form.
- Die Athleten verlassen nach der Verbeugung gemeinsam die Fläche.

## Besonderheiten:

- Beide Athleten müssen dieselbe Form ausführen.
- Eine Spiegelung (symmetrische Ausführung) ist nicht zulässig; beide Athleten führen die Form in gleicher Ausrichtung aus.
- Eine zeitversetzte Ausführung ist nicht zulässig; beide Athleten müssen die Inhalte der Form immer zeitgleich ausführen.
- Eine versetzte Aufstellung auf der Matte ist zulässig, sofern alle Athleten dieselbe Ausführungsrichtung einhalten. Die Blickrichtung aller muss identisch sein.
- Ein Athlet darf in derselben Wettkampfklasse nur in einem Synchronteam starten. Startet ein Athlet in einer höheren Altersklasse (z. B. Senioren), ist ein zusätzlicher Start in einer niedrigeren Altersklasse (z. B. Kids) nicht erlaubt – auch wenn er dort altersmäßig startberechtigt wäre.“

# Synchron Teamlauf

Ein Team besteht aus mind. 3 Athleten. Die Zusammenstellung des Teams (nur männlich, nur weiblich oder Mix) ist hierbei egal.

## Allgemeines:

- Eine Mannschaft besteht aus mindestens 3 bis maximal 6 Athleten.
- Das Team führt **dieselbe Form zeitgleich und synchron** aus.
- Die Athleten starten **gemeinsam**, führen die Form parallel zueinander aus und beenden sie gemeinsam.

## Ablauf:

- Die Athleten betreten gemeinsam die Wettkampffläche.
- Nach dem gemeinsamen Antreten erfolgt die synchronisierte Ausführung der Form.
- Die Athleten verlassen nach der Verbeugung gemeinsam die Fläche.

## Besonderheiten:

- Beide Athleten müssen dieselbe Form ausführen.
- Eine Spiegelung (symmetrische Ausführung) ist nicht zulässig; beide Athleten führen die Form in gleicher Ausrichtung aus.
- Eine zeitversetzte Ausführung ist nicht zulässig; das Team muss die Inhalte der Form immer zeitgleich ausführen.
- Eine versetzte Aufstellung auf der Matte ist zulässig, sofern alle Athleten dieselbe Ausführungsrichtung einhalten. Die Blickrichtung aller muss identisch sein.
- Ein Athlet darf in derselben Wettkampfkategorie nur in einem Synchronteam starten.

# Klasseneinteilung Synchron-Disziplinen

## Synchron-Paarlauf:

Altersklasse	Alter
KIDS	-12 Jahre
YOUTH	- 17 Jahre
SENIORS	18+ Jahre

## Altersregelung:

- Die Zuordnung zu einer **Altersklasse** richtet sich nach dem **ältesten Teammitglied**.
- Überschreitet ein Athlet die Altersobergrenze seiner eigentlichen Klasse, so gilt für das Paar die nächsthöhere Altersklasse, die für den ältesten Athleten zutrifft.

## Synchron-Teamlauf:

Bei den Teamläufen gibt es keine Unterteilung in Altersklassen.

# Bewertungskriterien Synchronformen

Die Bewertung setzt sich aus zwei gleichwertigen Komponenten zusammen:

Einzeltechnische Wertung (50 %):

- Jeder Athlet wird individuell nach den allgemeinen Kriterien beurteilt (siehe Regelwerk Ligatage):

Synchronitätswertung (50 %)

- Bewertet wird die zeitliche und räumliche Gleichläufigkeit der Athleten während der gesamten Form.

Punktabzüge bei Synchronitätsfehlern:

- Geringe Abweichung (0,1 Punkte): Leichte zeitliche Versätze, minimale Abweichungen in der Bewegungsausführung, kurzzeitiges Auseinanderlaufen
- Deutliche Abweichung (0,2 Punkte): Deutliche zeitliche Versätze, mehrfache oder länger anhaltende Asynchronität, unterschiedliche Technikausführungen, Rhythmusverlust

# Newcomer-, Bambini-Cup etc.

Diese Cups richten sich an die jüngsten Sportler, die erste Turnierluft schnuppern möchten.

Im Fokus steht das Sammeln von Wettkampferfahrung – nicht die Platzierung in Ranglisten.

Die Bewertungskriterien werden vor Turnierbeginn gemeinsam besprochen und sind altersgerecht angepasst.

Es geht um Spaß, Lernen und ein erstes Gefühl für den Wettkampf zu bekommen – ohne Leistungsdruck und ohne Wertung für offizielle Rankings.

# Wertungssystem

Die Punktevergabe, die Bewertungskriterien sowie das gesamte Wertungssystem richten sich nach dem allgemeinen Regelwerk der Offenen Technik Liga (OTL). Die dort festgelegten Grundsätze für Punktabzüge, sowie die Bewertungsskala (geringe Abweichung 0,1 / deutliche Abweichung 0,2) gelten entsprechend.

Abweichende oder ergänzende Regelungen für die Disziplinen

- Team-Formen
- Synchron-Formen (Paar und Team)
- Newcomer-Cup, Bambini-Cup etc.

sind in diesem Dokument festgehalten und gehen bei Überschneidungen den allgemeinen Regelungen vor.