

Wettkampfregein

Kyorugi und Poomsae



TAE KWON DO
ATTNANG-PUCHHEIM

1. Kyorugi

a. Wettkampfkommandos

- Charyot: Achtungstellung
- Kyongre: Begrüßung (Kopfschutz unter dem linken Arm)
- Hong: Rot
- Chong: Blau
- Kyong-go: Verwarnung
- Keum-Jam: Minuspunkt
- Kyeshi: 1 Minute Zeitunterbrechung
- Shigan: Zeitunterbrechung
- Geuman: Ende der runde/Kampf
- Kallyeo: Kampfunterbrechung
- Junbi: Die Wettkämpfer setzen den Kopfschutz auf und nehmen die Kampfstellung ein und zeigen damit die Bereitschaft für den Kampf an
- Shijak: Beginn des Kampfes
- Gyesok: Weiterkämpfen

b. Möglichkeiten einen Kampf zu gewinnen

- Win by referee stops contest (RSC)
- Win by final score (PTF)
- Win by point gap (PTG) – 20 Punkte Unterschied
- Win by golden point (GDP)
- Win by superiority (SUP)
- Win by withdrawal (WDR)
- Win by disqualification (DSQ)
- Win by referee's punitive declaration (PUN) – 10 Keum-Jam
- Win by disqualification for unsportsmanlike behaviour (DQB)

c. Erlaubte Techniken

- Fausttechnik: gerader Fauststoß mit Knöcheln der geballten Faust
- Fußtechnik: Fuß unterhalb des Knöchels

d. Erlaubte Angriffszonen

- Körper: Faust- und Fußtechniken auf Weste, ausgenommen Wirbelsäule
- Kopf: Fußtechnik → Schlüsselbein aufwärts

e. Gültige Trefferbereiche (Scoring Area)

- Körper: blauer oder roter Bereich der Kampfweste (Hogu)
- Kopf: Ganzer Kopf ab Unterkante des Kopfschutzes

f. Punkte sind zu vergeben

- Hogu, Kopf: erlaubte Technik → gültiger Trefferbereich
- PSS: Entscheidet über erlaubte Technik, Einschlag, gültiger Trefferbereich
- PSS Entscheidungen dürfen nicht durch IVR (Instant Video Replay) angefochten werden

g. Gültige Punkte

- Ein (1) Punkt für einen gültigen Faustschlag auf den Hogu
- Zwei (2) Punkte für einen gültigen Kick auf den Hogu
- Drei (3) Punkte für einen gültigen Kick zum Kopf
- Vier (4) Punkte für einen gültigen Drehkick auf den Hogu
- Fünf (5) Punkte für einen gültigen Drehkick zum Kopf
- Ein (1) Punkt für Keum-Jam des Gegners oder der Gegnerin
- Annullieren von Punkten: Punkt ist durch eine verbotene Aktion entstanden

h. Verbotene Aktionen (Keum-Jam)

- Verlassen der Kampffläche
- Niederfallen
- Vermeiden oder Verzögern des Kampfes
- Greifen, Halten oder Stoßen des Gegners/der Gegnerin
- Heben des Beines, um zu blocken, oder tritt auf das gegnerische Bein, um einen Angriff zu verhindern, oder Bein oder Knie mehr als 3 Sekunden in der Luft halten/kicken, um einen potentiellen Angriff zu verhindern, oder der Kick zielt unterhalb der Taille
- Kick unterhalb der Taille
- Attacke nach „Kallyeo“
- Schlag des gegnerischen Kopfes mit der Hand
- Kopfschlag oder Angriff mit dem Knie
- Angriff des gefallenen Gegners/der gefallenen Gegnerin
- Attacke des Hogus innerhalb der Clinch Position mit der Fußkante oder Sohle nachdem das Knie nach außen gedreht wurde
- Unsportlichkeit des Kämpfers oder Coaches

i. Vorgeschriebene Schutzausrüstung

- Ristschutz (elektronisch)
- Schienbeinschutz
- Tiefschutz (für Damen und Herren)
- Unterarmschutz
- Handschutz
- Hogu (elektronisch)
- Kopfschutz (elektronisch)
- Zahnschutz (weiß oder transparent)



j. Mögliche Rundenzeiten

- 3 Runden zu je 2 Minuten mit 1 Minute Pause
- 3 Runden zu je 1 Minuten mit 1 Minute Pause
- 3 Runden zu je 1,5 Minuten mit 1 Minute Pause
- 2 Runden zu je 2 Minuten mit 1 Minute Pause
- 1 Runden mit 5 Minuten (30 Sekunden time out)
- 4. Runde → 1 Minute
- Österreich: meist 3 Runden zu 1,5 Minuten oder 1 Minute mit 30 Sekunden Pause

2. Poomsae

a. Wettkampfkommmandos

- Anfang
 - i. Chuljeon: Aufruf die Wettkampffläche zu betreten
 - ii. Charyot: Achtungstellung
 - iii. Kyongre: Verbeugen, Begrüßung
 - iv. Junbi: Vorbereitungsstellung
 - v. Shijak: Beginn der Form
- Ende
 - i. Baro: Pause, 1 Minute zwischen den Formen
 - ii. Charyot: Achtungstellung
 - iii. Kyongre: Verbeugen
 - iv. Swio: Ende, ungezwungenes Stehen
 - v. Pyochul: Veröffentlichung der Punkte
 - vi. Tueajang: Verlassen der Wettkampffläche

b. Poomsae

Man unterscheidet zwischen Standardformen und Freestyle. Bei den Standardformen werden die Formen gelöst wobei die Formenpools vom Alter abhängig sind.

c. Bewertung

Die Bewertung erfolgt in 2 Kategorien: Genauigkeit und Präsentation. Die Wertung für die Genauigkeit wird durch die Kampfrichter während der Form eingegeben. Für die Genauigkeit stehen zu Beginn 4 Punkte zur Verfügung. Jeder Fehler führt zu einem Punkteabzug wobei das Minimum 0 Punkte liegt. Leichte Fehler führen zu einem Abzug von 0,1 Punkten, schwere Fehler werden mit 0,3 Punkten abgezogen.

Die Präsentationswertung erfolgt, nachdem die Sportlerin oder der Sportler die Form beendet hat. Die Präsentation wird mit maximal 6 Punkten bewertet, wobei sie aus 3 Teilen besteht. Die minimale Punkteanzahl pro Teil beträgt 0,5 Punkte.

Genauigkeit (Accuracy) (4,0 Punkte)

- Genauigkeit der Basistechniken
- Genauigkeit der individuellen Bewegung der jeweiligen Poomsae, Balance

Präsentation (Presentation) (6,0 Punkte)

- Geschwindigkeit und Kraft (2,0 Punkte, Minimum 0,5 Punkte)
- Rhythmus und Tempo (2,0 Punkte, Minimum 0,5 Punkte)
- Ausdruck (2,0 Punkte, Minimum 0,5 Punkte)

Nachdem die Form bewertet wurde fallen jeweils die höchste und die niedrigste Wertung für Genauigkeit und Präsentation als Streichresultate heraus. Streichresultate gibt es nur, wenn 5 oder 7 Kampfrichter im Einsatz sind. Die verbliebenen Wertungen werden gemittelt, sodass es eine Durchschnittswertung für die Genauigkeit und Präsentation gibt. Bei Punktegleichstand zählt die höhere Präsentationswertung. Tritt hier ebenfalls ein Gleichstand ein, kommt es zu einem Stechen.

d. Durchführungsformen

- Single elimination tournament system (KO System)
- Round robin system (jeder gegen jeden)
- Cut off system (besten x steigen auf)
- Combination system: cut off system + elimination tournament system