



TMB e.V.

Tang Soo Do Moo Duk Kwan Bund e.V.

Wettkampfordnung

Allgemeine Regeln

1. Alle Teilnehmer müssen Mitglied im *Europäischen Moo Duk Kwan Tang So Do Bund* sein.
2. Alle Teilnehmer müssen einen traditionellen Tang Soo Do Moo Duk Kwan Anzug tragen. Alle Anzüge müssen sauber, gebügelt und in einem guten Zustand sein. Der Gürtelfarbe entsprechend muß der Rand der Jacke eingefast sein (ab Blaugurt). Die entsprechende Gürtelfarben eines Kups- oder Dangrades müssen getragen werden.
3. Alle Teilnehmer müssen den traditionellen Verbandsaufnäher tragen. Der Aufnäher muß auf der linken Seite unmittelbar über dem Herzen angebracht sein.

Form/Hyong-Punktesystem

1. Punktesystem: **5** Punkte (niedrigste Punktzahl) bis **10** Punkte (höchste Punktzahl).
2. Es gibt 3 Punktrichter für jede Form. jeder Punktrichter verteilt 5 bis 10 Punkte. Die Punkte der einzelnen Punktrichter werden für den einzelnen Teilnehmer zusammengezählt, um später einen Gewinner ermitteln zu können.

Bewertungspunkte für einen Hyung

Die Punkte werden vergeben für:

- a. Art des Hyungs
- b. Kraftkontrolle
- c. Spannung und Entspannung
- d. Geschwindigkeit und Rhythmus
- e. Koordination
- f. geistige Haltung
- g. Kraft, mit der die Technik ausgeführt wird
- h. Verständnis der einzelnen Techniken
- i. kennzeichnende Charakterzüge des Hyungs
- j. perfektes beenden des Hyungs
- k. Genauigkeit der Bewegungen
- l. Atmung
- m. Präzision der Techniken

Hyung-Wettkampfanforderungen

Teilnehmer müssen die erforderlichen traditionellen Tang Soo Do Hyongs während des Wettkampfes verrichten. Alle Gürtelklassen müssen sich an das nachfolgende Format für den Hyong-Wettbewerb halten:

- 10 Kup - Ki Cho Hyung Il Bu
- 9 Kup - Ki Cho Hyung Il Bu, Ki Cho Hyung I Bu
- 8 Kup - Ki Cho Hyung I Bu, Ki Cho Hyung Sam Bu
- 7 Kup - Ki Cho Hyung Sam Bu, Pyung Ahn Cho Dan
- 6 Kup - Pyung Ahn Co Dan, Pyung Ahn I Dan
- 5 Kup - Pyung Ahn I Dan, Pyung Ahn Sam Dan
- 4 Kup - Pyung Ahn Sam Dan, Pyung Ahn Sah Dan
- 3 Kup - Pyung Ahn Sah Dan, Pyung Ahn O Dan
- 2 Kup - Pyung Ahn O Dan, Bassai
- 1 Kup - Bassai, Nai Hanchi Cho Dan

1 Dan - Bassai, Nai Hanchi Cho Dan,
Jin Do, Nai Hanchi I Dan

2 Dan - Jin Do, Nai Hanchi I Dan,
Sip Soo, Nai Hanchi Sam Dan

3 Dan - Sip Soo, Nai Hanchi Sam Dan,
Lo Hi, Kong Sang Kun

Etikette für den Hyong-Wettkampf

1. Wenn ein Teilnehmer aufgerufen wird, soll er aufstehen und sich zum Ring begeben. Ohne ein aufforderndes Kommando verbeugt er sich zum Ring und zeigt Respekt für den Wettkampf.
2. Der Teilnehmer begibt sich in die Hyung-Startposition und verbeugt sich zu den Punktrichtern, ohne das ein Kommando gegeben werden muß. Der Teilnehmer nennt nun seinen Namen und den Namen des Hyungs, den er laufen wird (in der Chun Bi-Postion).
3. Nach Bekanntgabe der Namen geben die Punktrichter das Startsignal. Der Teilnehmer beginnt nun mit dem Hyung.
4. Nach Beendigung des Hyungs kehrt der Teilnehmer in die Pa-Ro-Position zurück und wartet einen kurzen Augenblick. Dann verbeugt sich der Teilnehmer abermals zu den Punktrichtern und wartet auf seine Punkte.
5. Nach dem Erhalt der Punktzahl geht der Teilnehmer rückwärts und verbeugt sich abermals zu den Punktrichtern. Dann setzt er sich zu den anderen Teilnehmern.

Freies Sparren

Allgemeine Informationen und Erfordernisse

1. Es darf während des freien Sparrens absolut kein Schmuck getragen werden.
2. Finger- und Zehnnägel müssen geschnitten sein um sicherzustellen, daß der Gegner nicht durch gezackte oder lange Nägel geschnitten oder gekratzt wird.
3. Mund- und Tiefschutz sind unabdingbar.

****Besondere Bemerkung****

Bluten der Lippen, im Mund oder der Zunge, was nach Meinung des Schiedsrichters darauf zurückzuführen ist, daß ein geeigneter Mundschutz fehlt, sind keine Gründe für eine Disqualifikation.

4. Es dürfen keine Schlag- und Trittsicherheitsausrüstungen verwendet werden.
5. Schienbein- und Armschützer sind erlaubt.
6. Die Gewichtseinteilung für Schwarzgurte ist wie folgt:
Männer
Leichtgewicht 64 kg und darunter
Mittelgewicht 65 kg bis einschließlich 74 kg
Schwergewicht 75 kg und darüber

Frauen
Leichtgewicht
Schwergewicht
7. Die Gewichtsklassen der Erwachsenen unter Schwarzgurt sollen, nach Ermessen des Turnierleiters, in Leicht- und Schwergewicht unterteilt werden.
8. Die Junior-, Minijunior-, Peewee- und Minipeewee-Klassen werden für das Freisparring folgendermaßen unterteilt:
a) Anfänger: 10., 9., 8. Kup
b) Fortgeschrittene Anfänger: 7., 6., 5., 4. Kup
c) Fortgeschrittene: 3., 2., 1. Kup
9. Die Senioren- und Frauenklassen werden für das Freisparring folgendermaßen unterteilt:
a) 10. Kup -65kg, 65-75kg, 75 kg und darüber
b) 9., 8. Kup " " "
c) 7., 6. Kup " " "
d) 5., 4. Kup " " "
e) 3., 2., 1. Kup " " "
f) 1., 2., 3. Dan " " "

Allgemeine Wettkampfinformationen

1. Der offizielle Zeitnehmer für alle Wettkampfflächen sitzt am Turnierleitertisch.
2. Alle Kämpfe sollen gleichzeitig durch ein akustisches Signal vom Turnierleitertisch begonnen und beendet werden. Es gibt keine Punktgrenze. Die Wettkämpfer, die in der vorgeschriebenen Zeit die meisten Punkte erhalten haben, sind die Gewinner.
3. Im Falle eines Unentschieden bleiben beide Kämpfer im Ring und kämpfen in der nächsten Runde weiter.

Zuweisung von Punkten durch Richter und Schiedsrichter

1. Jeder Kampf wird zusätzlich zum offiziellen Leiter von einem Haupt-, einem Assistenz- und einem Linienschiedsrichter geleitet.
 - a) Der Hauptschiedsrichter darf die Punkte vergeben.
 - b) Der Assistenzschiedsrichter darf Punkte anzeigen.
 - c) Der Linienrichter darf seine Meinung über Punkt oder nicht äußern, wenn der Haupt- und Assistenzschiedsrichter unterschiedlicher Meinung sind (nur auf Anfrage).
2. Die Pflichten und Verantwortlichkeiten des Kontrolloffiziellen sind:
 - a) Er darf Beschwerden bezüglich der Punktvergabe entgegennehmen.
 - b) Er darf den Kampf unterbrechen und Beschwerden bezüglich der Punktvergabe äußern.
 - c) Wenn die Beschwerde nach einer Diskussion beigelegt ist, geht der Kampf weiter.
 - d) Wenn die Eingabe nach Diskussion nicht beigelegt wurde, darf der Kontrolloffizielle eine Abstimmung über die Sache beschließen.
 - e) Linienrichter, Schiedsrichter und Kontrolleur haben jeweils eine Stimme bei dieser Abstimmung.
3. Schiedsrichter sollen ihre Rufe folgendermaßen machen:
 - a) Punkt: Hand auf der Seite des Kämpfers, der den Punkt erzielt hat, in die Luft gehoben.
 - b) Kein Punkt: Mit beiden Händen auf Hüfthöhe überkreuzend winken.
 - c) Konnte nicht sehen: Beide Hände vor die Augen halten.
 - d) Kontakt und: Mit der Faust zweimal gegen die offene Handfläche schlagen den Arm auf der Seite des Kämpfers, der den Kontakt gemacht hat, heben.
 - e) Verwarnung: Die Faust gegen die Handfläche schlagen und mit der Hand auf der Seite des Kämpfers, der die regelwidrige Technik ausgeführt hat, auf die Erde zeigen.
4. Wenn der Assistenzschiedsrichter einen Punkt, Kontakt oder ein Foul sieht, sollte er dies sofort anzeigen, unabhängig davon, was der Hauptschiedsrichter macht.
5. Wenn der Hauptschiedsrichter sieht, daß der Assistenzschiedsrichter anzeigt, unterbricht er den Kampf und fordert den Assistenzschiedsrichter und den Linienrichter auf, ihre Feststellungen zu äußern.
6. Der Hauptschiedsrichter wird dann die Aussagen prüfen und entweder Punkt(e) vergeben, Kontakt oder Verwarnung anzeigen oder den Kampf fortsetzen.

Gültige Zielbereiche

1. Gesichtsbereich.
2. Der Kopfbereich, der durch Haar bedeckt ist, ausgenommen die Ober- und Rückseite des Kopfes und das Rückgrat.
3. Die vorderen und seitlichen Teile des Körpers oberhalb des Gürtels.

Punktsystem

*Techniken, die einen Punkt zugesprochen bekommen können:

- a) Ausführen eines sauberen, führenden Angriffs unter Verwendung einer 1-Punkt-Technik mit guter Ausführung und Balance.

Erlaubte Techniken für 1 Punkt:

- 1) Chung Kwon Kong Kyok
- 1) Kap Kwon Kong Kyok
- 3) Soo Do Kong Kyok
- 4) Yuk Soo Do Kong Kyok
- 5) Ahp Cha Gi
- 6) Yup Cha Gi
- 7) Tull Ryo Cha Gi
- 8) Pal Deung Cha Gi
- 9) Pit Cha Gi
- 10) Ahneso Pahku Ro Cha Gi
- 11) Pahkeso Ahnu Ro Cha Gi
- 12) Yup Hu Ryo Cha Gi

*Techniken, die mit 2 Punkten bewertet werden können:

- a) Ausführung eines sauberen, führenden Angriffs mit einer 2-Punkte-Fußtechnik, mit guter Ausführung und Balance.
- b) Sofortiges Ausführen eines sauberen Konterangriffs mit guter Form und Balance, direkt nach einem vollendeten Hand- oder Fußblock.
- c) Ausführen eines sauberen Hand- oder Fußangriffs nachdem der Gegner gepackt wurde (Packen oder Halten des Gegners für mehr als 1 Sekunde ist nicht erlaubt).
- d) Ausführen einer aus dem Gleichgewicht bringenden Technik gefolgt von einem sauberen, führenden Hand- oder Fußangriff mit guter Form und Balance (nur für Rotgurte und Danträger erlaubt !!).
- e) Ausführen eines Sprungtritts nur zum Kopf- oder Gesichtsbereich und mit beiden Füßen oberhalb der Hüfte des Gegners.

****Besondere Bemerkung****

Jede Technik, die weiter als ca. 5 cm von dem Zielbereich entfernt ausgeführt wird, sollte keinen Punkt zählen.

Techniken oder Handlungen, die keinen Punkt zählen

1. Jeder Angriff, bei dem der Angreifer wegen schwachem Gleichgewicht hinfällt, egal ob während oder nach dem Angriff.
2. Eine Technik, die schwach in der Geschwindigkeit und/oder Kraft ist.
3. Ein Angriff, der während, vor oder nach dem Halten für mehr als 1 Sekunde ausgeführt wird.
4. Blinde Techniken.
5. Jede Technik, die nach dem "Stop"-Zeichen des Schiedsrichters ausgeführt wird.
6. Techniken, die während eines Zusammenstoßes der Kontrahenten ausgeführt werden.
7. Jede offensive Technik, die ausgeführt wird, nachdem der Gegner zu Boden gefallen ist.
8. Techniken, die ausgeführt werden, wenn der Gegner oder beide Kämpfer mehr als einen Fuß außerhalb der Wettkampffläche haben.

**** Besondere Bemerkung ****

Es darf bei den beiden Kontrahenten nicht mehr als ein Fuß außerhalb der Ringbegrenzung sein, um einen Punkt zu erzielen. Wenn beide Füße eines Kämpfers oder ein Fuß von jedem Kämpfer außerhalb des Rings ist, macht dies jede zählende Technik ungültig.

Kontakt

1. Jeder absichtliche Kontakt führt sofort zur Disqualifikation.
2. Jeder Kontakt, der eine Rötung oder leichte Schwellung hervorruft, führt zu einer Verwarnung und Verlust eines Punktes.
3. Kontakt, der Bluten, starke Schwellung oder starkes außer Atem kommen verursacht, ist ein Disqualifikationsgrund.
4. 2 Kontakte jeder Art ziehen Disqualifikation nach sich.
5. Jeder Kontakt zum Gesicht oder Körper, der zum K.O. führt oder den Gegner zum Weiterkämpfen unfähig macht, führt automatisch zur Disqualifikation.
Die verletzte Person wird zum Gewinner erklärt und darf den nächsten Kampf mit einem neuen Gegner führen.
Wenn die verletzte Person jedoch zum Beginn des nächsten Kampfes immer noch kampfunfähig ist, wird der nächste Gegner automatisch zum Gewinner durch Aufgabe erklärt.

**** Bemerkung ****

Diese Situationen müssen durch den Hauptschiedsrichter am Turnierleitertisch gemeldet werden, und die Zustimmung muß gewährt worden sein, bevor die entgültige Entscheidung getroffen wird.

6. Nur 2 Offizielle sind nötig, um Kontakt auszurufen.
7. Eine besonders gut kontrollierte Technik mit einer Punktberührung, die aber keine Schwellung, Blutung oder Rötung verursacht, führt zu einem Punkt.

Vorgehensweise, um Kontakt auszurufen

1. Wenn der Haupt- oder Assistenzschiedsrichter den Kampf durch Anzeigen eines Kontakts stoppt, sollte der Hauptschiedsrichter auch den Linienrichter befragen, um übereinstimmend einen Kontakt auszurufen.
2. Nachdem der Kontakt bestätigt worden ist, befragt der Haupt- den Assistenzschiedsrichter und den Linienrichter, ob es sich um einen Kontakt handelt, der Punktabzug und Verwarnung oder einen Punktzuspruch und Verwarnung des Kämpfers, der den Kontakt gemacht hat, nach sich zieht

Verwarnungen und Disqualifikation

1. Techniken oder Verhalten, die eine Verwarnung nach sich ziehen:
 - a) Jede Technik, die zu einer verbotenen Körperzone wie die Leisten, Schienbein, Nieren oder der Wirbelsäule geführt wird.
 - b) Ein Angriff mit offenen Fingern gegen das Gesicht.
 - c) Absichtliches sich aus dem Ring bewegen, um Kampf zu vermeiden.
 - d) Absichtliches zu Boden fallen lassen.
 - e) Absichtliches Drehen des Rücken, um einen Treffer in eine gültige Zone zu vermeiden.
 - f) Halten des Gegners für mehr als 2 Sekunden während des Versuchs, einen Hand- oder Fußangriff zu plazieren.
2. 3 Verwarnungen, gleich welcher Art, ziehen sofort und auch jedesmal danach einen Punktabzug nach sich.
3. Techniken oder Handlungen, die eine Disqualifikation rechtfertigen:
 - a) Zeigen einer solchen Respektlosigkeit gegenüber den Schiedsrichtern, dem Kampfrichter oder Offiziellen, daß sich diese beleidigt fühlen.
 - b) Absichtliches und böswilliges Angreifen unterhalb des Gürtels.
 - c) Jede Verletzung, die durch absichtlichen Kontakt zur Gesichts- und/oder Körperfläche verursacht wurde.
 - d) Eine zweite Verwarnung, die für einen Kontakt ausgesprochen wird.
 - e) Jede andere Handlung, die die Offiziellen als ernst genug ansehen, führt zur Disqualifikation.

Verfahrensweisen für die Freisparring-Kämpfer im Wettbewerb

1. Nachdem sie hören, daß ihre Namen aufgerufen werden, sollen beide Wettkämpfer aufstehen und zum Rand des Rings vorgehen.
Ohne weiter Kommandos sollen sich beide Wettkämpfer gleichzeitig zum Ring verbeugen, um dem Kampf Respekt zu erweisen.
2. Nach der Verbeugung sollen beide Wettkämpfer in den Ring treten und sich zum Hauptschiedsrichter verbeugen.
3. Der Schiedsrichter soll dann den Wettkämpfern ein Zeichen geben, sich zueinander zu verbeugen.
4. Der Schiedsrichter soll dann zwischen die beiden Kämpfer treten, während diese auf das Startzeichen warten.
5. Vorgeschriebene Zeit für Kup-Kämpfe beträgt 2 Minuten.
" " " Kup-Finalkämpfe beträgt 2 x 2 Minuten.
" " " Dan-Kämpfe beträgt 3 Minuten.
" " " Dan-Finalkämpfe beträgt 2 x 3 Minuten.
6. Beim Gong-Zeichen zur Beendigung des Kampfes, soll der Schiedsrichter den Kampf offiziell beenden. Beide Wettkämpfer sollen sich dann mit Achtung gegenüberstellen und sich verbeugen, erst zueinander, dann zum Schiedsrichter.
7. Die Wettkämpfer sollen dann dem Kampfrichtertisch zugewandt stehen und auf die Ernennung des Gewinners durch den Schiedsrichter warten.
8. Nachdem die Entscheidung verkündet worden ist, sollen beide Kämpfer sich die Hand geben.
9. Danach sollen beide Kämpfer rückwärts bis zum Rand der Wettkampffläche gehen und sich dann zum Ring verbeugen, um abschließenden Respekt vor dem Kampf zu zeigen.
10. Nach Verlassen des Rings soll der Gewinner des Kampfes zum Ringtisch gehen und seinen/ihren Namen nennen, bevor er/sie zu seinem/ihren Platz zurückkehrt, während der Verlierer sich schon setzt.

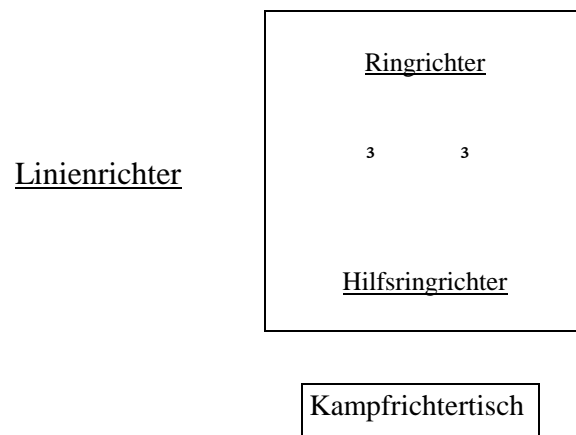
Ringanweisungen

1. Wenn die Teilnehmer den Ring betreten, verbeugen sie sich zum Hauptringrichter. Der Ringrichter weist die Teilnehmer darauf hin, sich gegenüber aufzustellen.
2. Der Ringrichter befestigt dann ein rotes Band am Gürtel des linken Teilnehmers.
3. Der Ringrichter signalisiert den Teilnehmern, sich zueinander zu verbeugen.
4. Der Ringrichter stellt sich mit dem rechten Fuß zwischen die Teilnehmer, welche sich daraufhin in ihre Kampfstellung begeben und auf das Startsignal warten.
5. Wenn das Startsignal ertönt geht der Ringrichter einen Schritt zurück und gibt ein Zeichen, den Kampf beginnen.

6. Für die Kämpfe gelten folgende Zeiteinteilungen:
 - die reguläre Kampfzeit beträgt 2 Minuten
 - die reguläre Kampfzeit für Finalkämpfe beträgt 2 x 2 Minuten
 - die reguläre Kampfzeit bei Danträgern beträgt 3 Minuten; bei Finalkämpfen 2 x 3 Minuten
7. Wenn das Signal zum Beenden des Kampfes ertönt, beendet der Ringrichter den Kampf und weist die Teilnehmer darauf hin, sich gegenüber aufzustellen.
8. Der Ringrichter signalisiert den Teilnehmern, sich zueinander und sodann zum Ringrichter zu verbeugen.
9. Der Ringrichter greift beiden Teilnehmern an den Arm und wartet auf das Signal vom Hauptkampfrichtertisch.
10. Wenn der Ringrichter das Signal bekommt, hebt er den Arm des Gewinners.
11. Wenn es zu einem Unentschieden gekommen ist, kreuzt der Ringrichter die Arme der Teilnehmer in der Luft, um ein Unentschieden anzuzeigen.
12. Der Ringrichter veranlaßt die beiden Teilnehmer, sich die Hände zu schütteln (außer bei einem Unentschieden). Bei einem Unentschieden läßt der Ringrichter die Teilnehmer erneut in die Kampfstellung gehen. Er entfernt das rote Band nach Beendigung des Kampfes.

Kampfring

1. Die Ringgröße: für Jugendliche 4 x 4 oder 5 x 5 m
für Erwachsene 5 x 5 oder 6 x 6 m.
2. Für jeden Ring muß ein Hauptringrichter, ein Hilfsringrichter und ein Linienrichter vorhanden sein.
3. In der Mitte des Rings müssen zwei kurze Linien zur Markierung der Startposition aufgeklebt werden.



Turnier-Begriffe

Shi Jahk - Beginn des Kampfes

Gu Man - Unterbrechung

Khallyo - Auseinander

Sun Soo Eep Jang - Die Gegner in den Ring beordern

Sun Soo Wi Chi Jung Nee - Die Kämpfer zu ihren Ausgangspositionen beordern

Shi Gan - Das Zeichen für den Zeitnehmer, die Zeit zu nehmen

Han Jom - Ein Punkt

Du Jom - Zwei Punkte

Ee Sang - Ende des Kampfes

Beck Soong - Sieger Weiß

Hong Soong - Sieger Rot

Shim Ga - Urteilsspruch

Bee Gim - Unentschieden

Yon Jang Jon - Verlängern der Kampfzeit

Moo Jom - Kein Punkt

Ban Chuk - Foul

Kyong Go - Verwarnung

Sil Jae Deh Ryun - Kontakt-Sparring

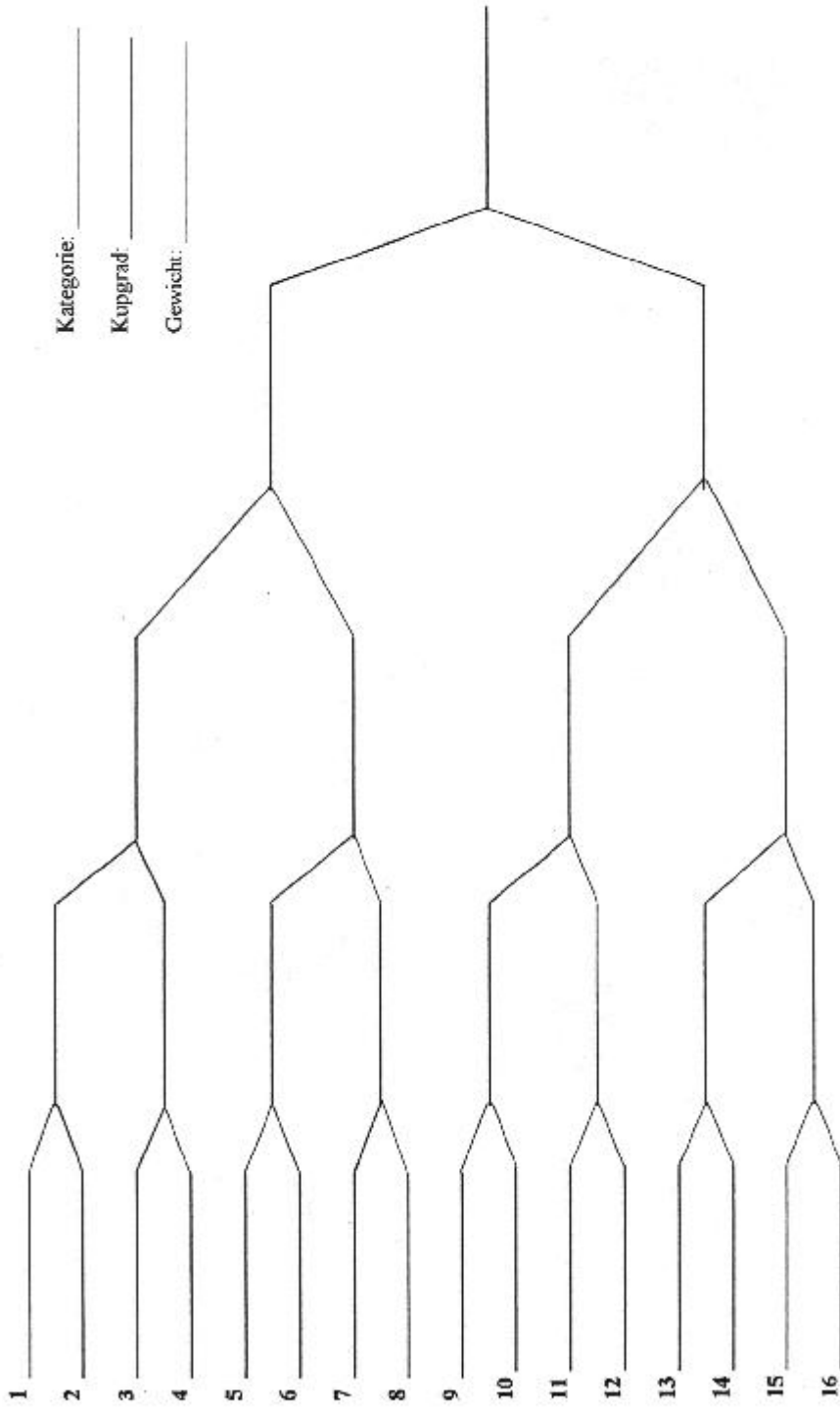
Gun Nun Deh Ryun - Null-Kontakt-Sparring

Ja Kyok Sang Shil - Disqualifiziert

Sung Ja - Gewinner

Pah Ja - Verlierer

Turnier vom: _____



1. Platz: _____
2. Platz: _____
3. Platz: _____

