

Jayu-Kyorugi (Freikampf/Wettkampf)

Jayu-Kyorugie, zu Deutsch Freikampf oder Wettkampf, wird in Form von Turnieren/Meisterschaften (Landes-, Staats-, Kontinental- und Weltmeisterschaften) ausgetragen. Seit dem Jahr 2000 wurde Taekwondo in der Disziplin Jayu-Kyorugie erstmals bei den Olympischen Spielen praktiziert.

Es gilt, eigene Techniken schnell und präzise anzubringen bzw. gegnerische Attacken im Ansatz zu erkennen und zu vereiteln. Er muss selbstständig und blitzschnell entscheiden. Jede Einseitigkeit im Kampfstil gilt es zu vermeiden und sämtliche Kombinationsmöglichkeiten sollten voll ausgeschöpft werden. Im rechtzeitigen Erkennen, Blocken und Kontern gegnerischer Angriffe besteht die eigene Überlegenheit. Der Wettkampf im TKD ist ein Vollkontaktsport, daher unterliegt der Wettkämpfer strengen, sportlichen Regeln, den WTF-Wettkampfregeleln.



WTF WETTKAMPFREGELELN 2011 (Kurzfassung)

1 GELTUNGSBEREICH

Diese Wettkampfregeleln gelten für alle Taekwondo Turniere, die von der WTF oder einer ihrer Teilorganisationen oder Partnervereine veranstaltet werden. Eine Abänderung der Regeln, wenn dies in denselben nicht vorgesehen ist, ist nur in Ausnahmefällen zulässig und muss jedenfalls vom nationalen Verband genehmigt werden, der wiederum bei der WTF dafür anzusuchen hat. Diese Abänderungen müssen bereits in der Ausschreibung zum Turnier enthalten sein.

Ziel dieser Regeln ist es, faire Kämpfe und einen reibungslosen Turnierablauf zu gewährleisten.

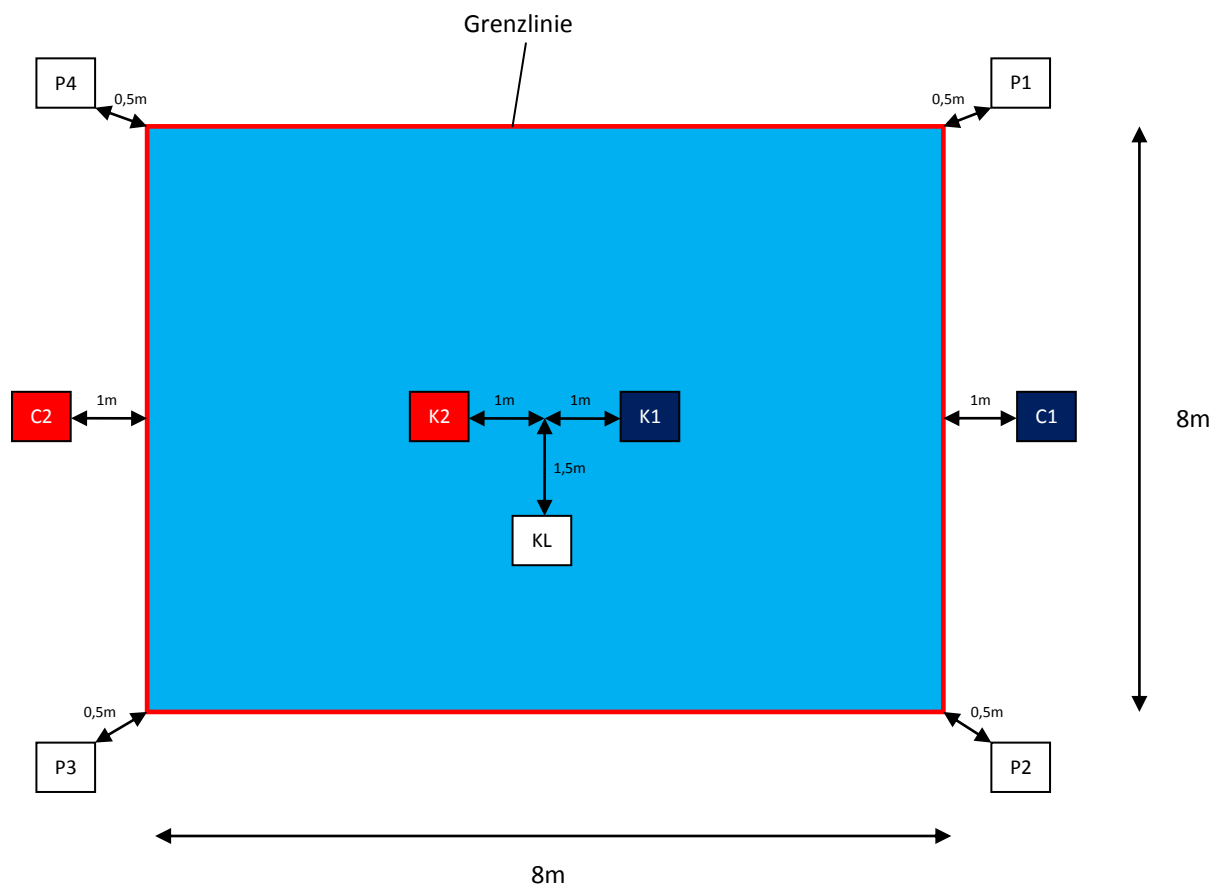
2 WETTKAMPFFLÄCHE

Die Wettkampffläche soll 8 x 8 m im Quadrat messen und muss eine gerade Oberfläche ohne hervorstehende Teile aufweisen. Die Wettkampffläche muss mit einer dafür vorgesehenen blauen Kunststoffmatte bedeckt sein und kann ggfs. einen Meter erhöht platziert werden. Wird die Wettkampffläche erhöht angebracht, so muss der Außenteil der Grenzlinie zur Sicherheit der Wettkämpferinnen bzw. Wettkämpfer mit einer Neigung von weniger als 30 Grad abgeschrägt sein.

Die Randlinie der Kampffläche wird Grenzlinie genannt und soll mit einer roten oder gelben Markierung gekennzeichnet sein.

3 POSITIONEN DER KAMPFRICHTER UND DER KÄMPFER

Die Position des Kampfleiters ist 1,5 m hinter dem Mittelpunkt der Kampffläche. Die Position der Kämpfer ist jeweils einen Meter links und rechts vom Mittelpunkt, aus der Sicht des Kampfleiters. Die Position der 4 Punkrichter ist 0,5 m außerhalb der Eckpunkte der Kampffläche. Die beiden Coaches befinden sich einen Meter von der Kampffläche entfernt.



Legende:

- ☞ KL ... Kampfleiter
- ☞ P1 – P4 ... Punkrichter1 – Punkrichter4
- ☞ K1/K2 ... Kämpfer1 (Blau, korea. Chung) / Kämpfer2 (Rot, korea. Hong)
- ☞ C1/C2 ... Coach1 (Blau, korea. Chung) / Coach2 (Rot, korea. Hong)

4 Wettkampfkleidung

Die Wettkämpferin bzw. der Wettkämpfer darf nur die von der WTF (World Taekwondo Federation, Taekwondo-Weltverband) anerkannte Schutzkleidung tragen. Diese setzt sich aus

- ☞ Kopfschutz
- ☞ Kampfweste (korea. Hogu)
- ☞ Tiefschutz
- ☞ Unterarm- und Schienbeinschutz
- ☞ Handschutz
- ☞ Zahnschutz



zusammen.

5 Kampfzeiten und Runden

Die Kampfzeit beträgt 3 Runden á 2 Minuten. Zwischen jeder Runde bekommen die Wettkämpfer bzw. Wettkämpferinnen 1 Minute Pause zugesprochen. Die Kampfzeit kann jedoch auf 3 Runden á 1 Minute, 3 Runden á 1,5 Minuten oder auf 2 Runden á 2 Minuten abgeändert werden.

Bei Punktegleichstand am Ende der 3. Runde wird nach einer einminütigen Pause eine 4. Runde (Sudden Death) angehängt. Alle in den vorigen Runden erzielten Punkte bzw. erhaltenen Verwarnungen und Minus-Punkte werden vor Beginn der 4. Runde gelöscht. Jener Sportler bzw. jene Sportlerin, der bzw. die den ersten Punkt erzielt, gewinnt den Kampf. Fällt in dieser Runde jedoch kein Punkt, so wird der Gewinner bzw. die Gewinnerin durch die KampfrichterInnen ermittelt (Kampfrichterentscheidung).

6 Erlaubte Techniken

6.1 Fausttechniken

Alle Techniken, die mit der geballten Faust (Auftreff-Fläche: Knöchel des Zeige- und Mittelfingers) durchgeführt werden, sind legitim. Mit Fausttechniken dürfen jedoch nur die bezeichneten Flächen der Kampfweste (korea. Hogu) attackiert werden, nicht der Kopf.

6.2 Fußtechniken

All jene Techniken, die mit dem unteren Teil des Fußes (unter den Knöcheln) ausgeführt werden, sind erlaubt. Mit Fußtechniken dürfen sowohl der Kopf als auch die Schutzweste des Gegners bzw. der Gegnerin attackiert werden.

7 Punktegebung

Gültige Punkte sind wie folgt eingeteilt:

- ✚ 1 Punkt für einen erfolgreichen, legitimen Angriff auf die Schutzweste
- ✚ 2 Punkte für einen erfolgreichen, legitimen Angriff auf die Schutzfläche durch einen Drehkick
- ✚ 3 Punkte für einen erfolgreichen, legitimen Angriff auf den Kopf
- ✚ 4 Punkte für einen erfolgreichen, legitimen Angriff auf den Kopf durch einen Drehkick

Die erzielten Punkte werden in die nächste Runde mitgenommen (außer in die 4. Runde), d. h. die Gesamtpunkte am Ende der 3. Runde ergeben sich aus der Summe der Punkte der einzelnen Runden.

8 Unerlaubte Aktionen und Strafen

Strafen werden in

- ✚ Kyong-go (Verwarnung) und
- ✚ Gam-joem (Minus-Punkt)

eingeteilt. 2 Kyong-go zählen als Zusatzpunkt für den Gegner. Jede ungerade Verwarnung (erste, dritte, fünfte, siebente) wird am Ende des Kampfes vernachlässigt bzw. nicht mehr berücksichtigt. Ein Gam-joem zählt als Zusatzpunkt für den Gegner.

Folgende verbotene Aktionen werden mit einem Kong-go (Verwarnung) bestraft:

- (1) Übertreten der Kampfflächenbegrenzung
Übertritt eine Kämpferin bzw. ein Kämpfer die rot oder gelb hervorgehobene Grenzlinie, die die Kampffläche umgibt, mit beiden Füßen, so wird diese Aktion mit einem Kyong-go bestraft.
- (2) Inaktivität
Darunter ist zu verstehen, dass der Kämpfer bzw. die Kämpferin keine Absicht zeigt, zu kämpfen.
- (3) Dem Kampf entziehen bzw. ausweichen
Darunter fallen das Zukehren des Rückens, das Nachuntenausweichen und das Nachuntenwegdrehen.
- (4) Absichtliches Hinfallen
- (5) Ziehen, Halten, Umklammern, Schieben oder den Gegner Stoßen
- (6) Angriff unterhalb der Taille
Darunter versteht man einen vorsätzlichen Tiefschlag, jedoch wird ein Angriff unterhalb der Taille nicht verwahrt, wenn dieser im Zuge des Austausches einer Technikserie stattfand.

- (7) Den Gegner bzw. der Gegnerin mit dem Kopf oder Knie attackieren
- (8) Schläge mit der Hand auf den Kopf des Gegners bzw. der Gegnerin
- (9) Unangemessenes Verhalten seitens WettkämpferInnen oder Coaches
- (10) Knie heben, um einen regelkonformen Angriff des Gegners bzw. der Gegnerin zu verhindern

Folgende verbotene Aktionen werden mit einem Gam-joem (Minus-Punkt) bestraft:

- (1) Angriff nach dem Trenn-Kommando „Kal-yeo“
- (2) Angriff auf eine gefallene Gegnerin bzw. auf einen gefallenen Gegner
- (3) Die Gegnerin bzw. den Gegner werfen
- (4) Vorsätzliches Attackieren des Gesichts der Gegnerin bzw. des Gegners mit der Hand
- (5) Coach oder die Wettkämpferin bzw. der Wettkämpfer unterbricht den Kampf
- (6) Extrem, unangemessenes Fehlverhalten des Wettkämpfers bzw. der Wettkämpferin oder des Coaches.

9 Ergebnisse

- (1) Sieg durch KO
Ein Kämpfer bzw. eine Kämpferin wird für KO erklärt, wenn er bzw. sie durch einen kraftvollen Angriff des Gegners nicht mehr fähig ist, den Kampf fortzusetzen. Dies ist der Fall, wenn der bzw. die Getroffene zu Boden geschlagen wird, taumelt oder keine Absicht zeigt, weiter kämpfen zu können.
- (2) Sieg durch Kampfrichterentscheidung (RSC)
Ist eine Kämpferin bzw. ein Kämpfer aufgrund einer Verletzung auch nach einer einminütigen Auszeit nicht mehr fähig, den Kampf fortzusetzen, so beendet die Kampfleiterin bzw. der Kampfleiter den Kampf und erklärt die Gegnerin bzw. den Gegner zur Siegerin bzw. zum Sieger.
- (3) Sieg durch Punkte
Jener Kämpfer bzw. jene Kämpferin, der bzw. die die meisten Punkte in allen Runden erzielt hat, gewinnt.
- (4) Sieg durch Punkteunterschied
Jener Kämpfer bzw. jene Kämpferin, der bzw. die am Ende der 2. oder im Laufe der 3. Runde einen Punktevorsprung von 12 Punkten erreicht hat, gewinnt den Kampf.

- (5) Sieg durch Überlegenheit
- (6) Sieg durch Sudden Death (4. Runde)
Jener Kämpfer bzw. jene Kämpferin, der bzw. die in der 4. Runde den ersten Punkt erzielt, entscheidet den Kampf für sich.
- (7) Sieg durch Aufgabe des Gegners bzw. der Gegnerin (Handtuch werfen)
- (8) Sieg durch Disqualifikation des Gegners bzw. der Gegnerin
Im Falle, dass eine Wettkämpferin bzw. ein Wettkämpfer den Kämpferstatus durch Nichterreichen des Gewichtes verliert oder nicht auf der Kampffläche erscheint, wird diese bzw. dieser vom laufenden Bewerb ausgeschlossen.
- (9) Sieg durch Strafscheidung
Dieses Resultat wird ausgesprochen, wenn ein Wettkämpfer bzw. eine Wettkämpferin 8 Kong-go (Verwarnung) oder 4 Gam-joem (Minus-Punkte) erreicht hat. Dies ist auch durch eine Kombination von Verwarnungen und Minus-Punkten möglich (z.B. 2 Verwarnungen und 3 Minus-Punkte).

10 Ablauf der Kämpfe

Die Kämpfer müssen sich einer Kontrolle vor jedem Kampf unterziehen. Es darf nur ein Coach den Kämpfer in die Wettkampfzone begleiten. Dieser Coach darf bis zum Ende des Kampfes nicht mehr ausgewechselt werden. Jede Kampfunde startet mit dem Kommando "Shi jak" und endet mit dem Kommando "Ku man" durch den Wettkampfleiter. Vor dem Kampf begrüßen einander die Kämpfer nach dem Kommando "Charyeot / Kyeong-re". Mit dem Kommando "Junbi" begeben sich die Kämpfer in die Kampfposition hinter ihre Startlinie.

11 Wettkampfkommmandos

<i>Koreanisch</i>	<i>Deutsch</i>
Hong	Rot
Chung	Blau
Song	Sieger
Hong Song	Rot ist Sieger
Chung Song	Blau ist Sieger
Kal-yeo	Unterbrechen
Kye-sok	Weiterkämpfen
Shigan	unbegrenzter Zeitstopp
Kye-shi	einminütiger Zeitstopp
Woo-se-girok	Überlegenheit ermitteln
Chung/Hong Il-jeom	1 Zusatzpunkt für Blau/Rot
Chung/Hong le-jeom	2 Zusatzpunkte für Blau/Rot
Chung/Hong Sam-jeom	3 Zusatzpunkte für Blau/Rot
Chung/Hong Sa-jeom	4 Zusatzpunkte für Blau/Rot