

Das Wichtigste der Wettkampfordnung Leichtkontakt

Im Folgenden werden die wichtigsten Punkte der Wettkampfordnung Leichtkontakt aufgeführt, wobei die Ziffer jeweils den Abschnitt der offiziellen Ordnung angibt.

5.1.2 Prinzip des Leichtkontaktes

Die Grundvoraussetzung für die Durchführung eines sportlichen Kampfes nach den Regeln des traditionellen Taekwondo, ist die Fähigkeit der Kämpfer, in jeder Kampfsituation nur absolut kontrollierte Techniken auszuführen. Im Leichtkontakt müssen die Techniken mit Hand- und Fußschutz ausgeführt werden. Da die Schützer einige Zentimeter dick sind, kann eine entsprechende Technik zu einem Treffer mit der Schutzoberfläche führen, ohne daß jedoch eine deutliche Schubwirkung auf den getroffenen ausgeübt wird. Bei einigen wenigen erlaubten Techniken ist dieses Prinzip nicht durchführbar (z.B. Naeryochagi, Bandaedoilyochagi)
Sämtliche Fußtechniken können mit dem vorderen sowie dem hinteren Bein aus der entsprechenden Kampfhaltung ausgeführt werden. Nach erfolgtem Kontakt muß das angreifende Bein bzw. Arm sofort zurückgezogen werden. Durch den leichten Treffer wird ein kurzer Impuls auf den Auftreffpunkt ausgeübt.

5.3 Kampffläche

Wettkampffläche: 12 x 12m, Kampffläche 8 x 8m, Bereich zwischen Kampffläche und Wettkampffläche (2m breiter Streifen) stellt Sicherheitszone dar.

5.3.1 Die Position des Kampfleiters liegt 1,00 m vom Schnittpunkt der Diagonalen gegenüber dem Kampfrichtertisch.

5.3.2 Die Position der Wettkämpfer liegt jeweils 1 m vom Schnittpunkt der Diagonalen zu den Seitenlinien.

5.3.3 die Jury (am Kampfrichtertisch) befindet sich 3 m von der Mitte der Grenzlinie mit dem Gesicht zum Kampfleiter.

5.3.4 Die Positionen der Punktrichter liegen 50 cm außerhalb von jeder Ecke der Kampffläche entfernt.

5.3.5 Die Positionen der Coaches liegen 2 m außerhalb der Markierungslinie der Kampffläche auf der entsprechenden Seite (rot oder blau).

5.5 Austragungsmodus

5.5.2 Austragungsmodus "A" : Leichtkontakt Durchkämpfen (Lightcontact)

5.5.3 Austragungsmodus "B": Punkt-Stopp-System (Pointfighting)

5.6 Kampfzeit

5.6.1 Austragungsmodus "A" : 3 Runden a 3 Minuten, jeweils 1 Minute Pause (verkürzt: 2 Runden a 2 Minuten mit 30 sec Pause)

5.6.2 Austragungsmodus "B" : 1 x 3 Minuten (verkürzt 1 x 2 Minuten für Vorkämpfe, 1 x 3 Minuten für Endkämpfe)

5.7 Kampfgericht

5.7.2 Zusammensetzung

- 1 Vorsitzender
- 1 Kampfleiter
- 2 - 4 Punktrichter
- 1 Listenführer
- 2 Gewichtsprüfer
- 1 Protokollführer

5.7.4 Der Kampfleiter ist für das sportliche Verhalten auf der Kampffläche verantwortlich. Bei Verfehlungen spricht er Verwarnungen aus und zeigt dies mit Symbolgesten an. Beim Austragungsmodus .B. zeigt er auch Wertungen an, wobei der Kampf unterbrochen wird. Er zeigt die Technik (Andeutung), die zur Wertung geführt hat an und zeigt mit den Fingern die entsprechende Punktzahl an. Sein Arm zeigt dabei

e 45° nach oben in Richtung des Angreifers. Er zeigt die zu einem Minuspunkt führende Verfehlung ebenfalls durch Andeutung an. Zum Punktabzug zeigt er anschließend mit dem Zeigefinger 45° nach unten in Richtung des Angreifers

Er deutet die zur Verwarnung führende Aktion an. Dem Verwarnten zeigt er danach den Zeigefinger der linken Hand und die Handfläche der rechten Hand. Bei der dritten Verwarnung in einem Kampf wird sofort ein Minuspunkt angezeigt.

5.7.5 Aufgabe der Punktrichter beim Austragungsmodus .B.: Die Punktrichter sind mit roten und weißen (blauen) Fähnchen sowie einer Pfeife ausgestattet. Wird eine Wertung erkannt, so zeigen die Punktrichter durch Pfeifen und Hochhalten des entsprechenden Fähnchens die Wertung an. Der Kampfleiter unterbricht sofort den Kampf und bewertet die erhobenen Fähnchen. Jeder der 5 Kampfrichter (1 Kampfleiter, 4 Punktrichter) hat das gleiche Stimmrecht. Zum Anerkennen der Wertung müssen mindestens 3 Kampfrichter die gleiche Aktion erkannt haben. Werden verschiedene Fähnchen in gleicher Anzahl (1 :1,2:2) hochgehalten, so wird keine Wertung gegeben.

5.8 Maßnahmen vor Beginn und nach Beendigung eines Kampfes

5.8.2 Der Kampfbeginn in jeder Runde wird von dem Kampfleiter mit dem Kommando “Shijak” (Start) angezeigt. Das Ende einer Runde wird vom Zeitnehmer mit einem akustischen Zeichen bekanntgegeben. Der Kampfleiter beendet den Kampf (bzw. jede Runde) mit dem Kommando “Kuman” (Stop)

5.8.3 Bei Wettkampfbeginn stehen beide Wettkämpfer auf ihren markierten Startpunkten mit dem Gesicht zur Jury und verbeugen sich auf die Kommandos “Charyeot” (Achtung), “Kyeong-ye” (verbeugen). Die Wettkämpfer drehen sich auf das Kommando “Tschau-Hyang-U” (drehen) mit dem Gesicht zueinander und grüßen nach dem Kommando “Kyeong-ye” (verbeugen).

5.8.4 Der Kampfleiter überprüft die Ordnungsmäßigkeit der Wettkampfkleidung. Er beginnt dabei immer mit dem weißen (blauen) Wettkämpfer.

5.8.5 Der Kampfleiter beginnt den Wettkampf mit dem Kommando: “Joonbi” (Achtung), zeigt danach die jeweilige Runde an “X Hoe-jeon” (x. Runde, nur bei Austragungsmodus “A”) und gibt mit “Shijak” (Start) den Kampf frei.

5.8.6 Die Kämpfer stehen nach Beendigung des Kampfes mit dem Gesicht zueinander auf ihren markierten Startpunkten. Auf das Kommando “Charyeot”, “Kyeong-ye” grüßen sie. Die Kämpfer drehen sich auf das Kommando “Tschau-Hyang-U” mit dem Gesicht zur Jury. Auf das Kommando “Kyeong-ye” verbeugen sie sich.

5.8.7 Der Kampfleiter gibt den Sieger gemäß dem angezeigten Punktestand bekannt.

5.9 Bewertung

5.9.1 Ein korrekter *Faustangriff zum Kopf* oder *zum Rumpf* wird mit *einem Punkt* bewertet

Eine korrekte *Fußtechnik zum Rumpf* wird mit *einem Punkt* bewertet

Eine korrekte *Fußtechnik zum Kopf* wird mit *zwei Punkten* bewertet

Eine korrekte *Fußtechnik zum Rumpf im Sprung* wird mit *zwei Punkten* bewertet

Eine korrekte *Fußtechnik zum Kopf im Sprung* wird mit *drei Punkten* bewertet

Eine Fußtechnik im Sprung wird nur dann als solche gewertet, wenn beim Treffen des Ziels beide Beine deutlich vom Boden entfernt sind.

5.9.2 Wird der Gegner vom Angreifers während seines Angriffes festgehalten oder stürzt er durch seinen Angriff selbst, so kann kein Treffer gegeben werden.

5.9.3 Erklärungen

5.9.4 Handtechnik: gerader Stoß mit der geballten Faust oder Schlag mit der Rückfaust.

5.9.5 Mittelteil des Körpers: Der Vorderteil des Körpers unterhalb des Halses bis zum Bauch (Gürtel), ausgenommen der Rücken

5.9.6 Gesicht: Die Vorderseite des Kopfes eingeschlossen der Region beider Ohren.

5.9.7 Fußtechnik: eine Fußtechnik wird nur dann gewertet, wenn die Auftrefffläche beim Fuß unterhalb des Knöchels lag

5.9.8 Erfolgreicher Angriff, der zu einem Punkt führt: Der entscheidende Schlag oder Stoß muß mit einer korrekten Taekwondo- Technik ausgeführt werden und darf beim Gegner keine Wirkung zeigen (Straucheln oder Hinfallen)

5.10 Leichte Verfehlungen

Leichte Verfehlungen werden ermahnt, bei drei leichten Verfehlungen erfolgt ein Punktabzug. Hierzu zählen

- . Festhalten des Gegners
- . Absichtliches Zukehren des Rückens
- . Verlassen der Kampffläche (8x8m) um sich einem Angriff zu entziehen
- . Werfen des Gegners
- . Fußfeger
- . Angriff auf die Genitalien
- . Drücken, Stoßen, Rammen
- . Verlust des Gleichgewichtes aus eigenem Verschulden
- . Kniestöß
- . Unsportliches Verhalten des Kämpfers oder des Betreuers während des Kampfes

5.11 Schwere Verfehlungen

Schwere Verfehlungen führen zum sofortigen Minuspunkt

- . Angriff auf einem zu Fall gekommenen Gegner
- . Angriff nach dem Unterbrechungszeichen
- . Faustangriff : zum Kopf mit Verletzung
- . Kopfstoß
- . Grobes unsportliches Verhalten des Kämpfers oder seines Betreuers während des Kampfes
- . Angriff auf den Rücken oder Hinterkopf

5.12 Disqualifikation:

1. Nach 3 Minuspunkten während eines Kampfes ist ein Kämpfer zu disqualifizieren, wobei Minuspunkte zu addieren sind.
2. Wird erkennbar, daß ein Angreifer seinen Gegner absichtlich verletzen möchte, besonders durch Treffer am Hinterkopf, Nacken, Rücken, Knie und Genitalien, sowie durch Angriffe mit Ellenbogen, Knie und Finger, so kann eine sofortige Disqualifikation ausgesprochen werden.
3. Wird ein Kämpfer aufgrund einer schweren Verfehlung so verletzt, daß er nicht mehr weiterkämpfen kann (Bestätigung des Arztes), so ist der Angreifer zu disqualifizieren.

5.15.3 Unentschieden bei Austragungsmodus „B“: Endet ein Kampf unentschieden, wird um 1 Minute verlängert. Endet auch der verlängerte Kampf unentschieden, gewinnt der Kämpfer, der in der erneuten Verlängerung den ersten Punkt erzielt.