

## Wettkampf HapKiDo

### Kampfkommandos

| Koreanisch | Deutsch            |
|------------|--------------------|
| Ch'ariot   | Achtung            |
| Kyonge     | Verbeugen          |
| Ch'umbi    | Stellung einnehmen |
| Ch'isak    | Kampfbeginn        |
| Gallyo     | Kampfunterbrechung |
| Tallido    | Umdrehen           |
| Gesok      | Weiterkämpfen      |
| Guman      | Kampfende          |

**Zulässig** sind alle kontrollierten Angriffe zum Kopf und Oberkörper oberhalb der Gürtellinie, des Weiteren

mit der Fußsohle. Ferner ist das regelgerechte Werfen des Gegners gestattet.

Regelgerechtes Werfen:

- Zulässig sind alle Feger, Sicheln und Würfe, die dem Grundsatz entsprechen, dass der Gegner kontrolliert und verletzungsfrei zu Boden gebracht wird.
- Unzulässig sind das zu Boden reißen, Werfen durch Hebeln, reine Handwürfe oder Fegetechniken von vorne gegen die Beine.

Generell **verboten** sind:

- vorsätzliches oder grobfahrlässiges Verletzen des Gegners,
- übertriebene Härte,
- gleichzeitiges Fassen und Schlagen,
- gleichzeitiges Fassen und Treten,
- Ellbogen- und Kniestöße,
- Nerven- und Hebeltechniken,
- Würgetechniken,
- Angriffe zum Hals,
- Angriffe zu den Fingern, Haaren, Zehen oder dem Genitalbereich,
- Tragen unvollständiger, falscher oder fehlerhafter Schutzausrüstung,
- Sprechen auf der Matte,
- Mattenflucht,
- Unsportliches Verhalten während des Kampfes

## Bewertungsmodus

Der Wettkampf wird entweder nach dem Bewertungsmodus **A** oder **B** gewertet

**Bewertungsmodus A (Optische Überlegenheit)**: Sieger ist der optisch überlegene Wettkämpfer. Bewertungskriterien sind hierbei Effektivität, Präzision, Dynamik und Anzahl der erfolgreichen Techniken, sowie die Effektivität der eigenen Deckungsarbeit. Ebenfalls in die Bewertung gehen erhaltene Strafen sowie erhaltene Verwarnungen als Vorteil für den Gegner ein.

**Bewertungsmodus B (Punktesystem)**: Die Wertungsrichter verteilen unmittelbar im Anschluss an erfolgreiche Techniken per Flaggensignal Punkte. Flaggensignale werden 2 Sekunden aufrecht erhalten.

Wenn mindestens 2 der Wertungsrichter gleichzeitig die gleiche Wertung geben, wird diese am Listenführertisch notiert. Zeigen die Wertungsrichter unterschiedliche Wertungen für denselben Kämpfer, so wird die in Mehrheit Gezeigte gegeben; sollte ein Unentschieden herrschen, gilt die niedrigere Wertung.

Strafen und Verwarnungen werden dem Gegner als positive Wertung angerechnet.

Ein Kampf ist vorzeitig gewonnen, wenn einer der Kämpfer mit einer Differenz von 6 Punkten vorne liegt. Dies ist durch den Mitschreibenden am Listenführertisch bekannt zu geben.

Sieger ist der Kämpfer, der am Ende der Kampfzeit die meisten Punkte erreicht hat.

**Punktvergabe** Es gilt die Punktevergabe aus Tabelle

| <b><u>Technik</u></b>           | <b><u>Punkte</u></b> |
|---------------------------------|----------------------|
| Faust zum Kopf                  | 1                    |
| Fuß zum Kopf                    | 2                    |
| Faust zum Körper                | 1                    |
| Fuß zum Körper                  | 1                    |
| Kontrollierter Wurf             | 2                    |
| Kombinationstechniken (im Ziel) | 2                    |
| Strafe                          | -1                   |
| Verwarnung                      | -2                   |

Flaggensignale Die Flaggensignale sind Tabelle zu entnehmen.

| <b><u>Signal</u></b>                    | <b><u>Bedeutung</u></b> |
|---|-------------------------|
| Flagge senkrecht über dem Kopf          | 2 Punkte                |
| Flagge zur Seite                        | 1 Punkt                 |
| Flaggen über Kreuz vor den Knien        | Keine Wertung           |
| Flaggen senkrecht über dem Kopf kreuzen | Kampfunterbrechung,     |