

Regelwerk für den freien Hap Ki Do Wettkampf am 12.12.2009 Tuttlingen

1.) Alters- und Leistungsklassen.....	2
2.) Gewichtsklassen	2
3.) Bekleidung und persönliche Voraussetzungen.....	2
4.) Schutzausrüstung	2
5.) Coaches.....	3
7.) Kampfzeit.....	3
8.) Kampffläche	3
9.) Kampfablauf	3
10.) Gebrauch von „Shi-jak“, „Kal-yeo“	4
11.) Verletzung, Krankheit oder Unfall.....	4
12.) Kampftechniken	4
13.) Trefferflächen	4
14.) Wertung/ Bestrafungen	5
15.) Punktevergabe.....	5
16.) Punktevergabe - <i>Erläuterungen</i>	5
17.) Formelle Fehler / Tatsachenentscheidungen:.....	6
18.) Regelzusatz zum Schutze der Jugend:.....	6
19.) Strafen.....	7

1.) Alters- und Leistungsklassen

Es werden folgende Leistungsklassen festgelegt:

LK 1 ist

braun/ rot bis 3. Dan oder

LK 2 ist

gelb bis Blau/ Halbrod

Altersklassen:

Schüler	11 J - 13 J	gemischt
Jugend	14 J - 16 J	getrennt männlich/weiblich
Senioren	17 J - 40 J	getrennt männlich/weiblich
	Ab 40 J	getrennt männlich/weiblich

2.) Gewichtsklassen

Herren	Damen	Jugend männlich	Jugend weiblich	Schüler
- 54 kg	- 47 kg	- 46 kg	- 42 kg	- 40 kg
54 - 62 kg	47 - 53 kg	46 - 54 kg	42 - 47 kg	40 - 46 kg
62 - 70 kg	53 - 60 kg	54 - 62 kg	47 - 53 kg	46 - 54 kg
70 - 80 kg	60 - 67 kg	62 - 70 kg	53 - 60 kg	54 - 62 kg
80 - 94 kg	67 - 75 kg	70 - 80 kg	60 - 67 kg	62 - 70 kg
+94 kg	+75 kg	+80 kg	+67 kg	+70 kg

3.) Bekleidung und persönliche Voraussetzungen

Die Bekleidung ist dem Kämpfer überlassen. Sie sollte sauber und in einem guten Zustand sein.

Werbung und andere Aufdrucke außer dem Namen und den Namen der Schule/ Verein dürfen nicht auf der Kleidung sein.

Die Kleidung muss folgende Voraussetzungen erfüllen:

Die Wettkämpfer müssen ihre Finger- und Fußnägel kurz geschnitten halten.

- Die Wettkämpfer dürfen keine Gegenstände tragen, die den Gegner gefährden oder verletzen könnten.
- Brillen dürfen nicht getragen werden. Kontaktlinsen können auf eigene persönliche Gefahr getragen werden.
- Lange Haare müssen mit einem weichen Haarband zusammengebunden werden.

4.) Schutzausrüstung

Der Wettkämpfer ist verpflichtet Hand - und Fußschützer (Safeties), Tiefschutz, Unterarm- und Schienbeinschützer und einen Zahnschutz zutragen.

Die Schutzausrüstung muss in korrekter Größe und in gutem Zustand sein.

Schienbeinschutz, Tiefschutz und Brustschutz müssen unter der Kleidung getragen werden.

Der Betreuer muss ein Handtuch bei sich führen.

Ist die Ausrüstung nicht komplett hat der Kämpfer und der Betreuer eine Minute Zeit die Ausrüstung zu vervollständigen, ist dies nach der Minute nicht der Fall wird der Kämpfer disqualifiziert.

5.) Coaches

Kämpfer müssen von einem Coach (eine Person) während des gesamten Kampfes gecoacht werden. Eine Sitzgelegenheit auf welcher der Coach während des Kampfes sitzt ist am Rand der Fläche bereitzustellen.

Zeigt ein Coach ein schlechtes Benehmen gegenüber den Kämpfern, den Kampfrichtern, dem Publikum oder anderen Personen wird dies mit Verwarnungen oder Minuspunkten gegenüber seinem betreuten Kämpfer geahndet.

Setzt der Coach sein schlechtes Benehmen fort, wird dies mit der Disqualifikation gegenüber seinem betreuten Kämpfer geahndet.

6.) Kampfrichter/ Kampfgericht

Das Kampfgericht besteht aus einem Hauptkampfrichter - auf der Matte - und mindesten drei Seitenkampfrichtern, sowie einem Tischkampfrichter.

Des weiteren befinden sich ein Schreiber und Zeitnehmer am Tisch.

Die Kämpfe werden von dem sich auf der Kampffläche befindlichen Hauptkampfrichter verantwortlich geleitet.

Die drei Seitenkampfrichter vergeben die Punkte. Bis auf den Punkt für die 20 Sekunden Haltezeit bei Hebel- und Würgetechniken.

Der Tischkampfrichter ist für den Wertungstisch verantwortlich. Er diktiert der Tischbesetzung die Punkte / Strafen und informiert den Hauptkampfrichter über die Kampfzeit, die Haltetechnikzeiten und die Verletzungszeiten.

7.) Kampfzeit

Die Kampfzeit beträgt 5 Minuten. Jeder Coach hat die Möglichkeit einen Timeout von 30 Sekunden zu setzen. Der gegnerische Kämpfer muss hierbei auf der Mitte der Matte bleiben und hat keinen Kontakt zu seinem Coach.

8.) Kampffläche

Die Kampffläche ist 10 auf 10 m bei 8 X 8 m ist ein roter Warnfläche. Die gesamte Fläche ist als Matte ausgelegt. Die gesamte Matte gilt als Kampffläche, bei dem Verlassen der Matte wird der Kampf unterbrochen und die Wettkämpfer zurück auf die verwiesen; danach geht der Kampf weiter. Außerhalb der Warnfläche soll Sicherheitsfläche von mindestens 1 m Breite sein.

Wenn zwei Wettkampfflächen nebeneinander benutzt werden, ist eine gemeinsam benutzte Sicherheitsfläche nicht erlaubt.

9.) Kampfablauf

Die Wettkämpfer stehen sich im Zentrum der Kampffläche in einem Abstand von 2 m frontal gegenüber.

Der Kämpfer Chung steht aus Sicht des Hauptkampfrichter auf der rechten Seite.

Auf Zeichen des Hauptkampfrichter verbeugen sich die Kämpfer zu den Kampfrichtern und dann zueinander.

Nach dem Kommando „Schisack“ durch den Hauptkampfrichter, startet der Kampf in Phase 1.

In Phase 1 sind alle Techniken, außer den in Punkt 19 beschriebenen Techniken erlaubt.

Sobald ein Kämpfer Kontakt (Gegner wird ergriffen) hat, beginnt Phase 2.

Nur in diesem Übergangsmoment ist das gleichzeitige Treten und Greifen möglich. Sobald Phase 2 begonnen hat, ist das Treten nicht mehr erlaubt.

In Phase 2 haben die Kämpfer durch einen Halte- oder Würgegriff Kontakt und das Treten ist nicht mehr erlaubt.

Alle Wurftechniken müssen auf der Wettkampffläche angesetzt werden.

Am Ende des Kampfes gibt der Hauptkampfrichter den Sieger bekannt und fordert zum Verbeugen der Kämpfer, zuerst zueinander und dann in Richtung der Kampfrichter.

10.) Gebrauch von „Shi-jak“, „Kal-yeo“

Mit dem Kommando „Shi-jak“ startet der Hauptkampfrichter den Kampf zu Beginn.

Der Hauptkampfrichter unterbricht den Kampf mit dem Kommando „Kal-yeo“ in folgenden Situationen:

1. wenn einer oder beide Kämpfer die Wettkampffläche verlassen.
2. um einen oder beiden Kämpfern eine Strafe zu geben.
3. wenn einer oder beide Kämpfer verletzt werden.
4. wenn ein Kämpfer während einer Würge- oder Hebeltechnik nicht mehr in der Lage ist abzuklopfen.
5. wenn die Haltetechnikzeit (20 Sekunden) abgelaufen ist.
6. wenn es der Hauptkampfrichter für erforderlich hält (Kleiderordnen, bei Strafen usw.)
7. wenn es ein oder beide Seitenkampfrichter für erforderlich halten.
Sie müssen hierzu in die Hände klatschen.
8. wenn der Kampf beendet ist.

Wird der Kampf in Phase 2 unterbrochen, wird der Kampf in Phase 1 wieder gestartet.

11.) Verletzung, Krankheit oder Unfall

Wenn ein Kampf wegen Verletzung eines oder beider Kämpfer unterbrochen wird, können die Kampfrichter dem oder den Verletzten maximal eine „Verletzungszeit“ von 1 Minuten gestatten.

Die Entscheidung, wer Gewinner oder Verlierer ist, wenn ein Teilnehmer durch Verletzung, Krankheit oder Unfall während des Kampfes den Kampf nicht weiter durchführen kann, müssen Hauptkampfrichter und die Seitenkampfrichter nach folgenden Grundsätzen fällen:

- Wenn die Verletzung dem verletzten Kämpfer selbst zuzuschreiben ist, soll der unverletzte Kämpfer den Kampf gewinnen.
- Wenn die Verletzung dem unverletzten Teilnehmer zuzuschreiben ist, soll der verletzte Teilnehmer den Kampf gewinnen.
- Wenn es unmöglich ist, einem der Teilnehmer die Verletzung zuzuschreiben, soll der unverletzte Teilnehmer den Kampf gewinnen.
- Der offizielle Turnierarzt muss entscheiden, ob der verletzte Kämpfer weiter kämpfen darf oder nicht.
- Falls ein Kämpfer Ausfallerscheinungen zeigt oder bewusstlos ist / wird, wird dieser für das gesamte Turnier ausgeschlossen.

12.) Kampftechniken

• Im Stand

Erlaubt sind alle Schlag-, Stoß- und Tritttechniken zum Kopf und Körper mit leichtem Kontakt.

Wurftechniken

Hebel- und Würgetechniken

Feger unterhalb der Mitte des Schienbeines

• Bodentechniken

Hebel- und Würgetechniken

Schlagtechniken

13.) Trefferflächen

Als Trefferflächen gelten das Gesicht - nicht die Ohren, der gesamte Oberkörper aus der Wirbelsäule.

Die Oberschenkel und Knie dürfen nicht angegriffen werden.

14.) Wertung/ Bestrafungen

- Ungeblockte Fußtechniken zum Kopf 2 Punkte
- Ungeblockte Fußtechniken zum Körper 1 Punkt
- Ungeblockte Fausttechniken zum Kopf und Körper 1 Punkt
- Feger die zum Fall führen 1 Punkt
- Perfekte Würfe die zum Fall führen 2 Punkte
- Nicht perfekte Würfe die zum Fall führen 1 Punkt
- Hebel- und Würgetechniken
 - die mindestens 20 Sekunden gehalten werden 1 Punkt
 - die zum Aufgeben der Gegners führen 2 Punkte
- Der Kampf gilt als gewonnen wenn:
 - Mit 7 Punkten geführt wird (nur bei elektr. Punktevergabe)
 - Der Kampf aufgegeben wird / Handtuchwurf
 - Die meisten Punkte hat nach Ende
 - Abbruch durch den Kampfrichter wegen Überlegenheit

Falls die Kämpfer bei Kampfbende die gleiche Punktzahl haben, wird der Kampf nach einer Pause von mindesten 30 Sekunden erneut gestartet und mit dem Sudden Death der Sieger ermittelt.

15.) Punktevergabe

Die drei Seitenkampfrichter vergeben die Punkte. Bis auf den Punkt für die 20 Sekunden Haltezeit bei Hebel- und Würgetechniken. Dieser wird vom Hauptkampfrichter per Zusatzpunkt vergeben.

Hierzu zeigt der Hauptkampfrichter dem Zeitnehmer den Start der 20 Sekunden an, dieser informiert den Hauptkampfrichter über den Ablauf der 20 Sekunden.

Der Tischkampfrichter ist für den Wertungstisch verantwortlich. Er diktiert der Tischbesatzung die Punkte / Strafen und informiert den Hauptkampfrichter über die Kampfzeit, die Haltetechnikzeiten und die Verletzungszeiten.

16.) Punktevergabe - Erläuterungen

- Eine Tritttechnik, welche vom Gegner gefangen wurde, gibt keine Punkte.
- Bei einem perfekten Wurf kann der Gegner auch auf dem Bauch landen.
- Ein Verlust der Handschützer am Arm des benachteiligten Kämpfers führt bei Ansatz einer Hebeltechnik nicht zum Abbruch der Aktion.
- Wurftechniken in Verbindung / Kombination mit Hebel- oder Würgetechniken sind nicht erlaubt. Der Wurf ist nach Möglichkeit bereits in der Ausführung durch einen Kampfrichter abzubrechen.
- Eine Haltetechnik kann / darf nur gegeben werden:
 - der Gehaltene liegt zum größten Teil auf dem Rücken oder auf dem Bauch
 - die Beine des Haltenden sind frei
 - der Gehaltene wird gut belastet und kann sich nicht frei bewegen. Der Gehaltene wird gut kontrolliert.
- Wenn mehr als die Hälfte von beiden Kämpfern außerhalb der Warnfläche ist, wird die Haltezeit gestoppt.

17.) Formelle Fehler / Tatsachenentscheidungen:

Entscheidungen bei formellen Fehlern können entweder durch die Kampfrichter auf der Matte selbst oder durch die Wettkampfleitung widerrufen werden, auch wenn die Kampfrichter bereits die Wettkampffläche verlassen haben.

Das Wettkampfleitung wirkt ansonsten nur beratend, wenn es durch die Kampfrichter angerufen wird.

Formelle Fehler sind beispielsweise

- falsche Kampfpaarungen
- Siegererklärung entgegen der Punktevergabe
- Versagen der Zeitnahme

Keine formellen Fehler sind beispielsweise

- die falsche Höhe einer Bestrafung oder Bewertung
- die irrtümliche Vergabe einer Bestrafung oder Bewertung

Hier kann / darf der Betreuer den Kampfrichter sofort darauf aufmerksam machen.

18.) Regelzusatz zum Schutze der Jugend:

Nicht erlaubte Techniken bei U 13 und jünger

Schlag-, Tritt- und Stoßtechniken mit Kontakt zum Kopf

Würgetechniken werden im Ansatz angebrochen und gewertet

Bein-, Fußhebel und Handhebel

Regelzusatz

Bei zwei verbotenen Handlungen ist der Kampf verloren

Bei der zweiten schwerwiegenden verbotenen Handlung eines Kämpfers, wird dieser für den Rest des Turniers ausgeschlossen.

Wenn ein Kämpfer nach einem Kampf ein unsportliches Verhalten zeigt, sollen die Kampfrichterteam auf der Matte einvernehmlich entscheiden, ob der Kämpfer vom weiteren Verlauf des Turniers ausgeschlossen wird. Sie sollen von ihrer Entscheidung die Wettkampfleitung informieren, damit eine offizielle Bekanntgabe erfolgen kann. Der Betroffene verliert nachträglich alle Kämpfe, inklusive Medaille / Qualifikation.

19.) Strafen

Strafen werden vom Hauptkampfrichter gegeben.

Strafen sind unterteilt in Kyong-go (Verwarnung) und Gam-jeon (Minuspunkt)

Zwei Kyong-gos werden als (- 1) Minuspunkt gewertet. Die letzte ungerade

Verwarnung wird bei der Gesamtbewertung nicht berücksichtigt.

Ein Gam-jeon wird als ein Minuspunkt (- 1) gezählt.

Leichte verbotene Handlungen werden mit Kyong-go geahndet.

Folgende Vergehen zählen zu den leichten verbotenen Handlungen:

- Falls einer oder beide Kämpfer Passivität zeigen
- Bei Verlassen der Warnfläche nach außen mit beiden Füßen aus eigenem Antrieb.
- Absichtliches/vorsätzliches Stoßen des Gegners über die Warnfläche hinaus.
- Bei Tritttechniken nach Beginn von Phase 2, wenn einer oder beide Kämpfer schon gefasst haben.
- Bei einer weiteren Aktion nach dem Kommando „Kal-yeo“
- Bei Schlägen, Stößen und Tritten zu den Beinen.
- Bei Stößen und Tritten, wenn der Gegner am Boden liegt.
- Bei Hebeltechniken an Fingern oder Zehen.
- Bei Würgetechniken mit der Hand oder den Fingern.
- Wenn ein Kämpfer unvorbereitet zur Matte kommt und den Kampf damit verzögert.
- Wenn ein Kämpfer absichtlich auf Zeit arbeitet
(den Gi ordnet, den Gürtel „verlieren“, die Handschuhe „verliert“ usw.).

Verbotene Handlungen werden mit Gam-jeon bestraft.

Folgende Vergehen zählen zu den verbotenen Handlungen:

- Bei zu hartem Kontakt
- Unkontrollierte Aktionen (auch wenn sie den Gegner nicht treffen).
- Genick- und Nackenhebel
- Würger die den Kehlkopf betreffen
- Würgetechniken mit der Hand oder den Fingern
- Angriffe auf die Genitalien, Hals und Nacken
- Knie- und Ellenbogenstöße in allen Lagen
- Kopfstöße
- Angriffe mit dem Fuß auf einem am Boden liegendem Gegner
- Handkanteschläge und Fingerstiche
- Wurftechniken welche den gestreckten Arm hebeln
- Wurftechniken in Verbindung / Kombination mit Hebel- oder Würgetechniken
Der Wurf ist nach Möglichkeit bereits in der Ausführung durch einen Kampfrichter abubrechen.
- Absichtliches / vorsätzliches Werfen des Gegners von der Warnfläche auf die Sicherheitsfläche oder darüber hinaus.
- Nichtbeachtung der Kampfrichteranweisungen.
- Unnötige Ausrufe, Bemerkungen oder Gesten an den Gegner, die Kampfrichter, die Tischbesatzung oder an die Zuschauer
- Alle unsportliche Aktionen und Verhalten