

Wettkampfordnung Ilbo Taeryon

ALLGEMEINE HINWEISE

Das vorliegende Regelwerk soll Abläufe und Kriterien beschreiben, um den Ilbo Taeryon turnierfähig zu machen. Es ist angelehnt an existierende Wettkampfstandards der Deutschen Taekwondo Union e. V. (DTU) im Bereich Poomsae und Freestyle.

Ziel ist es, neben den bereits existierenden Turniermodi Zweikampf und Poomsae, eine weitere attraktive und unterhaltsame Kategorie zu schaffen, die sowohl aktive Kämpfer als auch einen zusätzlichen Personenkreis von Breitensportlern begeistert.

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit werden im vorliegenden Dokument personenbezogene Bezeichnungen generell in der Sprache des generischen Maskulinums verwendet. Diese sollen sich gleichermaßen auf das weibliche und männliche Geschlecht beziehen.

INHALTSVERZEICHNIS

Allgemeine Hinweise.....	1
Inhaltsverzeichnis	1
1. Organisation	2
1.1. Wettkampffläche und Kämpfer	2
1.2. Klasseneinteilung.....	2
2. Durchführung des Ilbo Taeryon.....	2
2.1. Ablauf bei Betreten der Wettkampffläche.....	2
2.2. Vortrag und Wettkampfzeit	2
2.3. Ablauf bei Verlassen der Wettkampffläche.....	3
3. Bewertung	3
3.1. Grundlagen.....	3
3.2. Technik.....	3
3.3. Präsentation.....	4
Kreativität.....	5
Ausdrucksstärke.....	5
Funktionalität	5
Choreografie.....	5
4. Bekanntgabe der Ergebnisse	5
5. Besonderheiten für Kinderklassen	5



1. ORGANISATION

1.1. WETTKAMPFFLÄCHE UND KÄMPFER

Die Wettkampffläche für Ilbo Taeryon hat eine Ausdehnung von 10x10 m. Es gibt einen markierten Eintrittspunkt am Rand der Fläche sowie einen Startpunkt in der Mitte des Feldes.

Der Ilbo Taeryon wird als Partnerübung, bestehend aus zwei Personen des männlichen und/oder weiblichen Geschlechts, durchgeführt. Präsentationen finden im vollständigen Dobok sowie barfuß statt.

1.2. KLASSENEINTEILUNG

Die Klasseneinteilung kann vom Veranstalter/Ausrichter individuell festgelegt werden. Nachfolgend ist ein Vorschlag dargestellt:

Klasseneinteilung	Ilbo-Taeryon in allen Durchgängen		
	Ab 2. Kup	6. bis 3. Kup	10. bis 7. Kup
Klasse bis 7 Jahre	LK 1	LK 2	LK 3
Klasse 8 bis 11 Jahre			
Klasse 12 bis 14 Jahre			
Klasse 15 bis 17 Jahre			
Klasse 18 bis 40 Jahre			
Klasse ab 41 Jahre			

2. DURCHFÜHRUNG DES ILBO TAERYON

2.1. ABLAUF BEI BETRETEN DER WETTKAMPFFLÄCHE

Zu Beginn warten die Wettkämpfer am Eintrittspunkt der Wettkampffläche. Nach Aufforderung durch den Koordinator „Chul-Jeon“ gehen sie zum markierten Startpunkt. Mit den Kommandos „Charyeot“, „Kyeongye“ grüßen sie die Jury durch Verbeugung. Anschließend drehen sie sich zueinander und verbeugen sich nach den Kommandos „Charyeot“, „Kyeongye“ des Koordinators erneut und gehen mit dem Kommando „Junbi“ in den Junbi Seogi.

2.2. VORTRAG UND WETTKAMPFZEIT

Das Kommando Shijak des Koordinators eröffnet die Präsentation, zeitgleich wird die Stoppuhr gestartet. Ab diesem Zeitpunkt haben die Partner für 90-120 Sekunden für Ihren Vortrag. Eine Unter- bzw. Überschreitung des vorgegebenen Zeitfensters ist erlaubt, führt jedoch zu Punktabzug (s. Pkt. Punktabzug).

Die Partnerübungen erfolgen seitlich zum Kampfgericht und stets ohne Abstandsmessung (kein Einsatz von Armen/Beinen o. Ä.). Zu Beginn jeder Übung setzt der Angreifer einen Schritt zurück, entweder in Ap Gubi oder Dwit Gubi. Zeitgleich erfolgt von ihm ein Kampfschrei. Der Angriff erfolgt abhängig von der gewählten Fußstellung mit einer Handtechnik (bei Ap Gubi) oder einem Fußtritt (bei Dwit Gubi). Der Verteidiger muss zuvor seine Bereitschaft durch einen Kampfschrei angezeigt haben. Hand- oder Fußangriffe des Angreifers erfolgen mindestens zur Körpermitte (oberhalb des Gürtels).



Zusammen mit der Angriffstechnik blockt der Verteidiger diese ab oder weicht vor dem Angriff aus. Anschließend folgen von ihm sinnvolle Kontertechniken (vgl. Pkt. 3.1) mit leichtem Körperkontakt oder sehr kleinem Abstand zum Angreifer. Konter zum Hals oder Kopf erfolgen ohne Kontakt, jedoch maximal mit dem Abstand einer Faustbreite.

Ein Einschrittkampf gilt als beendet, wenn mindestens der Verteidiger die Kampfstellung wiederhergestellt hat. Beide Partner nehmen danach die Ausgangsstellung (Junbi Seogi) ein und beginnen den nächsten Einschrittkampf. Ihnen ist es freigestellt, nach jeder Runde den Angreifer zu wechseln oder während der gesamten Präsentation denselben Partner verteidigen zu lassen.

2.3. ABLAUF BEI VERLASSEN DER WETTKAMPFFLÄCHE

Nach Beendigung aller Übungen verbeugen sich die Wettkämpfer selbstständig zueinander, drehen sich zum Kampfgericht und warten auf die weiteren Kommandos des Koordinators. Dieser gibt seinerseits die Kommandos „Charyeot“, „Kyeongye“, worauf sich die Partner erneut verbeugen. Anschließend warten sie in disziplinierter Haltung auf die Bekanntgabe der Bewertung. Nach Aufforderung durch den Koordinator „Tae-jang“ gehen die Wettkämpfer zurück zum Eintrittspunkt.

3. BEWERTUNG

3.1. GRUNDLAGEN

Ausgangspunkt für die Bewertung beim Ilbo Taeryon bilden sinnvolle Übungsabläufe mit hoher Technikvielfalt. Diese sind in zügigen Abläufen vorzuführen. Es wird auf eine exakte Technikausführung mit passendem Distanzgefühl sowie auf angemessen gewählte Schwierigkeitsgrade Wert gelegt.

Technikprinzipien und die Funktionalität spielen ebenso eine Rolle bei der Übungsausführung wie Kreativität und das Zusammenspiel mit dem Partner, welche auf einen Showcharakter der Demonstration abzielen sollen.

Zu sinnvollen Block- und Kontertechniken gehören:

- Arm- sowie Fußblöcke (inkl. greifen, festhalten)
- einzelne oder Mehrfachfußtritte
- Kombinationen
- Dreh- und Sprungtechniken
- Handschläge, -stiche, stöße
- Würfe sind ebenfalls erlaubt

Alle Techniken orientieren sich am allgemeinen Standard der WT, ETU und DTU.

Für die Bewertung beim Ilbo Taeryon kommen Punktrichter zum Einsatz. Je Punktrichter können max. 10,0 Punkte vergeben werden. Davon entfallen 6,0 Punkte auf den Bereich Technik und 4,0 Punkte auf die Präsentation, welche in den nachfolgenden Kapiteln beschrieben sind.

3.2. TECHNIK

Kern bei der Bewertung ist die korrekte Ausführung von Basistechniken. Darunter zählen Schläge, Blöcke, Tritte und Stellungen. Ebenso bewertet werden Kontrolle, Gleichgewicht, Distanz und Schrittbewegungen – Es sind max. 3 Schritte zwischen 2 Kontertechniken erlaubt.



Der Fokus liegt hier auf den einzelnen Personen und nicht auf deren Zusammenspiel (wird unter Präsentation bewertet).

Die Technikbewertung durch die Kampfrichter erfolgt unmittelbar während der Demonstration der Übungen. Jedes Paar startet mit einer Basispunktzahl von 3,0.

Es können für folgende Aktionen je bis zu 0,6 **Bonuspunkte** gesammelt werden:

Punktebonus	+0,2	+0,4	+0,6
Kriterium			
Tritthöhe	Solarplexus	Kopf	über Kopf
verschiedene Mehrfachkicks mit einem Bein im Stand oder in Bewegung	3 vershd. Kicks	4 vershd. Kicks	5 vershd. Kicks
Drehkicks	360°	540°	>540°
Sprungkicks	Solarplexus	Kopf	über Kopf
gesprungene Mehrfachkicks	2 gleiche Kicks	3 gleiche oder 2 verschiedene Kicks	4 gleiche oder 3 verschiedene Kicks

Für jedes Kriterium wird während der gesamten Präsentation nur eine Punktzahl vergeben. Gewertet wird die schwierigste gezeigte Technik.

Punkteabzüge erfolgen nach folgendem Schema:

Punkteabzug	-0,1	-0,3	-0,5
Kriterium			
Unterbrechung des Ablaufs	kurzes Zögern	deutliche Pause	Abbruch oder fehlende Herstellung der Kampfstellung
Gleichgewichtsverlust	kurzes Wackeln	stolpern oder hinfallen	
Unter-/Überschreitung des Zeitkorridors (<90 s/>120 s)	je angefangene 5 Sekunden		
Mehr als 3 Schritte zwischen zwei Kontertechniken (dazu zählt auch das deutliche Setzen eines vorderen Fußes als Anlaufbewegung)	je Schritt		
Fehler bei der Technikausführung	Leicht	Stark, Verlust von Sinn und Zweck	
Abweichung von Distanzvorgaben	Leichte Distanzüberschreitung von der Vorgabe oder leichter Kontakt am Kopf	deutlich sichtbare Distanzabweichung	deutliches Schlagen oder treten in den Partner

Der kleinste zu erreichende Wertung ist 0.

3.3. PRÄSENTATION

Bei der Präsentation ist der Gesamteindruck des Ilbo Taeryon entscheidend. Bewertet werden beide Partner zusammen in **Kreativität, Funktionalität, Ausdrucksstärke und Choreografie** zu



gleichen Teilen – je 1 Punkt. Die Punktevergabe erfolgt nach Abschluss der Demonstration und fließt mit 40% in die Gesamtwertung ein.

Kreativität

Zur Kreativität zählt der Einsatz einer hohen Technikvielfalt und der sinnvolle Einsatz verschiedener Präsentations- oder Showelemente. Hand- und Fußtechniken sowie linke und rechte Seite müssen in einem ausgewogenen Verhältnis zueinander stehen.

Nicht als kreativ bewertet werden Darstellungen, in denen sich bereits gezeigte Techniken regelmäßig wiederholen bzw. demonstrierte Technikabfolgen in unterschiedlicher Reihenfolge neu zusammengesetzt werden oder Sequenzen, die einer Taegeuk/Poomsae entnommen sind.

Ausdrucksstärke

In die Bewertung der Ausdrucksstärke fließen die passende Verwendung von Kraft, Schnelligkeit und Explosivität ein. Ebenso darunter zählen ein guter Wechsel zwischen Körperanspannung und -entspannung, außerdem der angemessene Einsatz von Kihaps. Auch auf die Endpunktspannung von Techniken wird Wert gelegt.

Funktionalität

In dieser Kategorie wird der Einsatz sinnvoller Techniken unter Berücksichtigung vitaler Punkte bewertet. Diese müssen logisch nachvollziehbar und funktionell sein, d. h. ihre Wirksamkeit am Partner andeuten, diesen aber nicht verletzen. Hierzu zählt auch ein passend gewählter Abstand zum Partner. Bei der Präsentation sollen auch natürliche Bewegungen ausgeführt werden.

Choreografie

Choreografien sollen einfallsreich, harmonisch und unterhaltsam aufgebaut werden. Darunter ist das Zusammenspiel mit dem Partner (Synchronität) zu verstehen. Nachvollziehbare Abläufe müssen ebenso erkennbar sein wie sinnvolle und fließende Übergänge zwischen einzelnen Bewegungen. Geschwindigkeit, Krafteinsatz und Rhythmus der ausgeführten Bewegungen sollen an den Partner angepasst sein. Bspw. folgt eine schnelle Verteidigung des einen Partners auf einen schnellen Angriff des anderen oder ein Partner greift in Zeitlupe an und der Verteidiger bewegt sich langsam zur Seite.

4. BEKANNTGABE DER ERGEBNISSE

Sieger im Einschrittkampf ist das Paar mit der höchsten Punktbewertung. Diese wird entweder durch Aufaddieren der Punkte aller Punktrichter ermittelt oder durch Bildung von deren Durchschnittswert. Die höchste und niedrigste Wertung im Bereich Technik und Präsentation wird vorab gestrichen.

Bei Punktgleichstand gewinnt das Team mit der höheren Technikpunktzahl. Ist dieser Wert gleich, führen die betroffenen Paare ein Stechen mit je 3 Einschrittkämpfen durch. Das bessere Team wird nach der Präsentation per Handzeichen zum Sieger erklärt.

5. BESONDERHEITEN FÜR KINDERKLASSEN

Bei Kindern bis einschließlich 14 Jahren finden vereinfachte Regelungen Anwendung, die einen leichten Zugang zur Disziplin und eine einfach nachvollziehbare Punktevergabe ermöglichen sollen.



Es treten immer 2 Paare im Duell an, wobei das Paar mit einer Aktion beginnt, welches zuvor ausgelost wurde. Nach dem Kampfschrei zusammen mit der letzten Kontraktion des einen Paares beginnt das zweite Paar seinen Einschrittkampf. Insgesamt werden 5 Angriffe pro Paar durchgeführt.

Aktionen des Angreifers erfolgen nur mit der Faust zum Körper oder Kopf. Fußtechniken finden beim Angriff keine Anwendung. Der Verteidiger führt 1 Block und 3 Kontertechniken nach freier Wahl durch.

Für nachfolgend beschriebene Aktionen gibt es 1 **Aktionspunkt**:

- jeder erfolgreich abgewehrte Block
- jede Kontertechnik, die eine empfindliche Körperstelle oberhalb des Gürtels trifft
- ein lauter Kampfschrei mit der letzten ausgeführten Kontertechnik

Insgesamt können 25 Punkte pro Paar erreicht werden.

Nachdem jedes Paar eine Aktion durchgeführt hat, vergeben die Kampfrichter einen **Vorteilspunkt** an ein Paar zur Bewertung des Gesamteindrucks. Bei einem Gleichstand der Aktionspunkte gewinnt am Ende das Paar mit den meisten Vorteilspunkten.

