

# Dae-Ryun(대련) (Freier Kampf mit dem Schwert)

---

## 1. Geltungsbereich

Diese Wettkampfordnung Haidong Gumdo gilt als Regelwerk für den freien Kampf mit dem Schwert bei den 4. Haidong Gumdo German Open 2025.

## 2. Allgemeines

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die gleichzeitige Verwendung der Sprachformen männlich, weiblich und divers (m/w/d) verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.

### 2.1 Voraussetzung

Voraussetzung für die Teilnahme an einem Turnier, ist die Zugehörigkeit des Teilnehmers zur World Haidong Gumdo Federation, die er durch seinen gültigen Haidong Gumdo Pass nachzuweisen hat. Bei der Registrierung muss der Teilnehmer auf Verlangen seine Identität mit einem amtlichen Dokument (Personalausweis, Reisepass oder ähnliches) nachweisen.

Abweichende Regelungen bedürfen der vorherigen Einwilligung durch die Wettkampfleitung.

### 2.2 Anerkennung

Durch die Anmeldung zum Turnier wird diese Wettkampfordnung in allen Teilen vom Teilnehmer anerkannt.

### 2.3 Teilnahme

Jeder Wettkämpfer hat in gesundheitlich einwandfreiem Zustand teilzunehmen und nimmt daher eigenverantwortlich an den Wettkämpfen teil.

Minderjährige Teilnehmer benötigen eine schriftliche Einverständniserklärung ihrer Erziehungsberechtigten. Diese ist auf Verlangen bei der Registrierung vorzulegen. Die Einverständniserklärung ist vom Wettkämpfer bis zum Ende des Turniers aufzubewahren und muss jederzeit auf Verlangen der Wettkampfleitung vorgelegt werden.

### 2.4 Kampfbekleidung der Wettkämpfer

Die Kampfbekleidung der Wettkämpfer besteht aus einem offiziellen Haidong Gumdo Dobok sowie der Schutzbekleidung.

Die Schutzbekleidung des Wettkämpfers besteht aus:

Schutzweste mit eingearbeiteten Schulterpolstern in der Farbe Rot oder Blau, Kopfschutz (weiss oder entsprechend der Farbe der Schutzweste) mit Visier aus Kunststoff, Leistenschutz (Tiefschutz), Unterarmschützer und einem Handschutz (Der Handschutz darf auf der sichtbaren Oberfläche sowie im inneren keine harte bzw. feste Materialien (Plastik, Metall, Holz oder ähnliches) besitzen und sollte weiterhin auch die Handgelenke schützen.

Das Tragen eines Schienbeinschutz und Zahnschutz (weiß oder transparent) ist freigestellt.

Die Schutzbekleidung ist vor Betreten der Wettkampffläche anzulegen.

Die gesamte Schutzausrüstung muss der körperlichen Konstitution des Wettkämpfers entsprechen.

Tiefschutz und ggf. Schienbeinschützer müssen unter dem Haidong Gumdo Dobok getragen werden.

Zusätzliche Angaben

- Frauen ist es gestattet unter dem T-Shirt oder Dobok einen Brustschutz zu tragen.
- Die Wettkämpfer dürfen keine andere als die oben genannte Bekleidung oder zusätzliche Sachen bei Wettkämpfen tragen (Brillen, Uhren, Schmuck usw. sind verboten).
- Auf dem Kopf darf ausschließlich der Kopfschutz getragen werden. Es ist zulässig, aus religiösen Gründen ein Tuch unter dem Kopfschutz und im Dobok zu tragen, jedoch darf der Gegner nicht gestört oder behindert werden.

Für die komplette und ordnungsgemäße Kampfbekleidung ist der Wettkämpfer eigenverantwortlich. Ohne komplette Kampfbekleidung ist eine Teilnahme an der Meisterschaft nicht möglich und der Wettkämpfer wird disqualifiziert.

# Dae-Ryun(대련) (Freier Kampf mit dem Schwert)

## 2.5 Wettkampfschwert

Es ist das offizielle Schwert (Anjeon Gum) zu verwenden. Es muss die gleiche Farbe haben wie die jeweilige Schutzweste.

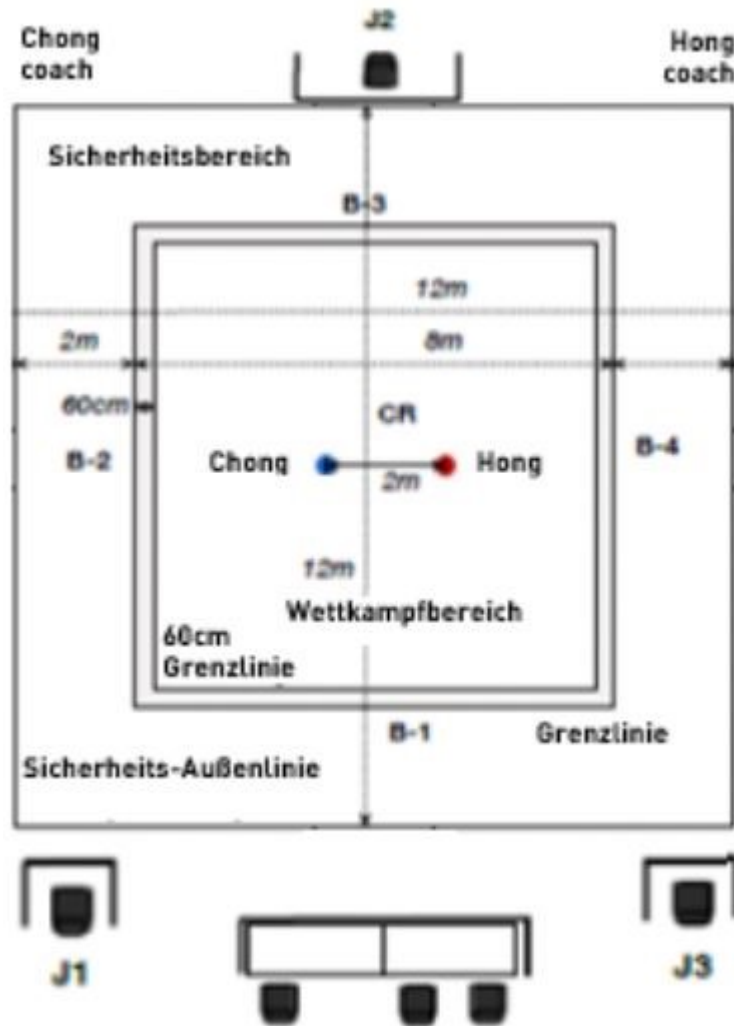
## 3. Wettkampffläche

### 3.1 Größe

Sie besteht aus einer glatten nicht rutschigen und elastischen Matte.

Der Wettkampfbereich besteht aus einer Kampffläche und einem farblich hervorgehobenen Sicherheitsbereich. Die Kampffläche ist 8m x 8m. Um die Kampffläche herum befindet sich der zu allen Seiten gleichweite Sicherheitsbereich. Der Wettkampfbereich soll nicht größer als 12m x 12m sein.

### 3.2 Aufbau



## 4. Altersklassen und weitere Einteilungen

### 4.1 Altersklassen

Gelten gemäß der Ausschreibung. Sollte in der Ausschreibung keine Unterscheidung gemacht werden gilt die folgende Regelung:

Senioren C	ab 50 Jahre	Anjeon Gum -> 100 cm
Senioren B	36 Jahre bis 49 Jahre	Anjeon Gum -> 100 cm
Senioren A	17 Jahre bis 35 Jahre	Anjeon Gum -> 100 cm
Jugend A	14 Jahre bis 16 Jahre	Anjeon Gum -> 100 cm
Jugend B	10 Jahre bis 13 Jahre	Anjeon Gum -> 90 cm
Jugend C	6 Jahre bis 9 Jahre	Anjeon Gum -> 80 cm

Für das Alter ist das Geburtsjahr ausschlaggebend.

# Dae-Ryun(대련) (Freier Kampf mit dem Schwert)

## 4.2 Größenklasse (Im Normalfall keine Berücksichtigung der Größe)

Der Veranstalter kann in der Ausschreibung jedoch eine Unterscheidung machen. Er sollte dann die folgende Regelung treffen

	Senioren	Jugend
Gruppe 1	bis 169 cm	bis 130 cm
Gruppe 2	170 cm bis 185 cm	131 cm bis 155 cm
Gruppe 3	> 186 cm	156 cm bis 180 cm
Gruppe 4		> 180 cm

Die Körpergröße wird barfuß gemessen.

## 4.3 sonstiges

Die Alters- (und Größenklassen) sind jeweils in männlich und weiblich unterteilt.

Weiterhin erfolgt eine Einteilung in:

Leistungsklasse 2 10. Kup bis 5. Kup

Leistungsklasse 1 ab 4. Kup

Der Veranstalter und / oder Ausrichter kann bei Meisterschaften die unter Punkt 4.1 genannten Altersklassen sowie die unter Punkt 4.2 genannten Größenklassen einschränken. Er ist nicht verpflichtet die Meisterschaften in allen unter 4.1 und 4.2 Klassen durchzuführen. Er ist ebenso nicht verpflichtet die Meisterschaft in beiden Leistungsklassen durchzuführen.

Abhängig von der Teilnehmerzahl können Alters- und Größenklassen sowie Leistungsklassen zusammengelegt werden.

## 5. Austragungsmodus

Die Wettkämpfe werden nach dem KO-System (Best-of-Three) oder dem brasilianischen KO-System („Doppeltes-KO-System“) durchgeführt. Bei bis zu 4 Teilnehmer in der jeweiligen Gruppe kann auch „Jeder gegen Jeden“ gekämpft werden.

Die Entscheidung welches System verwendet wird liegt im Ermessen des Veranstalters und wird nach Eingang der Anmeldungen (spätestens am Tag der Veranstaltung) bekannt gegeben.

Die Teilnehmer werden jeweils in zwei Gruppen (Pools) aufgeteilt – Ausnahme: „Jeder gegen Jeden“.

### Best-of-Three-System

- Wer zuerst 2 Runden gewinnt, gewinnt den Kampf.
- Die Punkte starten bei jeder Runde bei 0.
- Bei 5 Minuspunkten in einer Runde ist die Runde verloren.
- Wenn ein Kämpfer beim Kampf sein Schwert verliert, unabhängig ob durch den Block des Gegners oder durch den eigenen Angriff bzw. eigene Aktion ist die Runde verloren.

Im Best-of-Three-System werden 3 Runden gemäß Punkt 6 gekämpft. Bei einem Unentschieden nach der Runde, wird der Sieger der Runde nach Artikel 8.10 entschieden.

## 6. Kampfzeiten

### 6.1 Senioren (A; B; C) und Jugend A

3 Runden à 1,5 Minuten mit einer Minute Pause zwischen den Runden.

### 6.2 Jugend B und Jugend C

3 Runden à 1,0 Minuten mit einer Minute Pause zwischen den Runden.

### 6.3 Verkürzung der Kampfzeit oder Pausenzeit

Die Kampfzeit kann im Hinblick auf die Einhaltung eines Zeitplanes verkürzt werden. Die Pausenzeit kann auf 30 Sekunden gekürzt werden.

## 7. Maßnahmen vor Beginn und nach Beendigung eines Kampfes

1. Der Name oder die Wettkampfnummer der Wettkämpfer wird spätestens 3 Minuten vor Beginn des Kampfes bekannt gegeben. Bei Aufruf wird zweimal im Abstand von einer Minute der Aufruf wiederholt. Sollten zu Beginn des Turniers Pool-Listen mit Namen und Kampfnummern ausgehängt werden, so kann auf den Aufruf verzichtet werden.
2. Die Kämpfer müssen sich am Kontrolltisch freiwillig einer Untersuchung unterziehen, bei der der Kämpfer selbst sowie seine Wettkampfbekleidung und Schutzausrüstung überprüft wird. Die Kämpfer müssen andere Materialien wie Piercing, Ohrringe, harte Gegenstände im Gesicht oder am Körper entfernen. Kämpfer, die bei der Kontrolle keine angemessene Schutzausrüstung tragen (z.B. zu klein, regelwidrig oder kaputt) oder möglicherweise gefährliche Materialien nicht von ihrem Körper entfernen, dürfen nicht am Wettkampf teilnehmen. Kämpfer können von der Teilnahme ausgeschlossen werden, wenn sich der Kämpfer aufgrund gesundheitlicher Probleme einer Gefahr aussetzen würde. Nach der Überprüfung soll der Kämpfer mit seinem Coach zu dem ihm zugewiesenen Bereich gehen.
3. Ablauf zu Beginn und nach Ende eines Kampfes
  - a. Der Kampfleiter ruft die zwei Kämpfer durch „Chung, Hong“ in die Mitte. Die Kämpfer betreten die Kampffläche und tragen dabei den Kopfschutz unter ihrem linken Arm und das Schwert in der linken Hand. Ist einer der beiden Kämpfer nach einer Minute nicht anwesend oder hat seine Ausrüstung nicht vollständig angezogen, so erklärt der Kampfleiter den Gegner zum Sieger.
  - b. Der Kampfleiter gibt die Kommandos „Cha-ryeot“ und „Kyeong-rye“ die sich gegenüberstehenden Kämpfer verbeugen sich zueinander – rechte Hand in Höhe des Solarplexus geöffnet vor dem Körper. Nach der Verbeugung wird der Kopfschutz (Haare im Kopfschutz) aufgesetzt.
  - c. Der Kampfleiter gibt die Kommandos „Baldo“, „Joon-bi“ und „Shi-jak“, um den Kampf zu starten.
  - d. Der Kampfleiter beendet eine Runde mit dem Kommando „Keu-man“. Unabhängig vom Kommando des Kampfleiters gilt die Runde mit Ablauf der regulären Zeit als beendet. Ein „Gam-jeom“ kann auch nach Ablauf der regulären Zeit vergeben werden.
  - e. Der Kampfleiter kann den Kampf durch das Kommando „Kal-yeo“ unterbrechen und mit dem Kommando „Kye-sok“ wieder freigeben. Wenn der Kampfleiter „Kal-yeo“ ausspricht, dann muss der Zeitnehmer sofort die Kampfzeit anhalten. Bei „Kye-sok“ muss er die Kampfzeit weiterlaufen lassen.
  - f. Am Ende der letzten Runde erklärt der Kampfleiter den Sieger durch das Hochheben seiner Hand auf der Seite des Siegers und das Kommando „Hong Seung (Rot gewinnt) oder „Chung Seung (Blau gewinnt). Die Kämpfer stehen hierbei mit dem Gesicht zueinander auf ihren Startpunkten und haben dabei den Kopfschutz unter ihrem linken Arm und das Schwert in der linken Hand. Auf das Kommando des Kampfleiters "Chareyot – rechte Hand in Höhe des Solarplexus geöffnet vor dem Körper, Kyeong-rye" grüßen sie. Sie warten stehend an ihrem Platz auf die Ergebnisbekanntgabe und verlassen im Anschluss die Wettkampffläche.

Im Best-of-Three-System erklärt der Kampfleiter den Sieger nach der jeweiligen Runde.

## 8. Bewertung

### 8.1 Erlaubte Techniken

- a. alle beidhändigen korrekten Schnitttechniken. (Ausnahme: Waagrechter Schnitt zum Kopf)
- b. alle einhändigen Schnitttechniken (nur nach einer Bewegungstechnik bzw. einer Drehung um mindestens 270°). (Ausnahme: Waagrechter Schnitt zum Kopf)
- c. Blocken des gegnerischen Schwertes mit dem eigenen Schwert.
- d. Bewegungstechniken aller Art (Sprünge, Rolle, Rad, etc.).
- e. Angriff auf die Beine (mit Ausnahme der Füße) aus einer nicht aufrechten Position
  - Definition nicht aufrechte Position: Der Kopf des Angreifers muss sich mindestens auf Höhe des Gürtels (Knoten) des Verteidigers befinden.

### 8.2 Erlaubte Angriffsflächen

Der gesamte Körper mit den Ausnahmen der unter Punkt 8.7 beschriebenen Stellen.

## 8.3 Trefferfläche um einen regulären Punkt zu erzielen

- a. Rumpf: Der durch die Schutzweste geschützte Teil des Körpers.
- b. Kopf: Der gesamte Kopf ohne Hals.
- c. Beine: Die gesamten Beine ohne Füße.
- d. Arme: Der Oberarm bis zum Ellenbogen.

## 8.4 Erfolgreicher Angriff der zu einem Punkt führt

Trefferpunkte werden erzielt, wenn erlaubte Techniken korrekt auf die erlaubten Angriffsflächen ausgeführt werden.

Bei einem Schnitt mit dem Schwert muss eine klare Aushol- und Schnittbewegung erkennbar sein. Weiterhin muss der Treffer klar erkennbar und / oder hörbar sein. Das „leichte Berühren“ mit der Spitze des Schwertes ist nicht ausreichend.

Ein Schlag wird nicht als Punkt bewertet. Wird nach dem Treffer auf eine erlaubte Angriffsfläche die Bewegung des Schwertes gestoppt und nicht weitergeführt wird die Technik als Schlag gewertet.

Gültige Punkte werden wie folgt vergeben:

- a. Ein (1) Punkt für einen erlaubten Schwertangriff auf die erlaubte Angriffsfläche.
- b. Zwei (2) Punkte für einen erlaubten Schwertangriff auf die erlaubte Angriffsfläche direkt nach einer Drehung von mindestens 270° sowie im direkten Anschluss an eine Bewegungstechnik nach 8.1 – d

Bei 3 Punktrichtern müssen 2 oder mehr Punktrichter den Treffer gewertet haben, damit dieser gezählt wird. Die Gesamtwertung ergibt sich aus der Summe der erzielten Punkte.

## 8.5 Ungültigkeit von Punkten

Punkte, die durch illegale Techniken oder Aktionen erzielt wurden, sind nicht gültig.

In dieser Situation muss der Kampfleiter die Ungültigkeit des Punktes durch ein Handsignal anzeigen und die entsprechende Verwarnung aussprechen. Die Punktrichter sollen illegale Aktionen mit in ihre Bewertung zur Punktevergabe einbeziehen, d.h. ggf. einen Treffer nach vorheriger illegaler Aktion nicht als gültigen Punkt werten.

Falls ein Wettkämpfer nach einer Technik, die einen Punkt erbracht hat, den Gegenangriff zu vermeiden oder behindern versucht, indem er hinfällt, festhält, clincht etc., so ist der Punkt ungültig. Wenn jedoch diese Regelverletzung in keinem Zusammenhang zur Punktetechnik steht, dann bleibt der Punkt, nachdem die Strafe ausgesprochen wurde, bestehen.

Treffer mit dem Schwert auf eine erlaubte Angriffsfläche jedoch ohne klare Ausholbewegung des Schwerts sollen von den Punktrichtern nicht als gültiger Punkt bewertet werden.

## 8.6 Verbotene Handlungen

- a. Strafen für verbotene Handlungen werden vom Kampfleiter direkt an Ort und Stelle der Verfehlung ausgesprochen.
- b. Ein „Gam-jeom“ wird als ein (1) zusätzlicher Punkt für den gegnerischen Kämpfer gezählt.

## 8.7 Gam-jeom: Strafpunkte (1 Strafpunkt)

Die in den nachfolgend aufgeführten Unterpunkten sind verbotene Handlungen und werden mit einem „Gam-jeom“ bestraft. Verbotene Handlungen und Strafen werden ausgesprochen, um die Sicherheit des Kämpfers zu gewähren und einen gerechten Kampf zu gewährleisten sowie erlaubte Techniken zu fördern. Ein „Gam-jeom“ kann auch nach Ablauf der regulären Zeit vergeben werden. Wenn ein „Gam-jeom“ für eine der aufgeführten verbotenen Handlungen vergeben wird, müssen die im Zusammenhang stehenden Punkte gegebenenfalls annulliert werden. Bei einem Regelverstoß durch den Kämpfer und/oder Coach in der Pause (nach 5 Sekunden nach Rundenende), kann der Kampfleiter sofort ein „Gam-jeom“ aussprechen, und dieses „Gam-jeom“ wird im System für die nächste Runde registriert. Falls der Regelverstoß innerhalb von 5 Sekunden nach Rundenende erfolgt, so wird dieses „Gam-jeom“ im System für die vorherige Runde registriert.

# Dae-Ryun(대련) (Freier Kampf mit dem Schwert)

---

- a. Übertreten der Grenzlinie  
Wenn ein Fuß eines Wettkämpfers die Grenzlinie übertritt und somit sich komplett außerhalb der Grenzlinie befindet, muss sofort eine Strafe ausgesprochen werden. Falls der Wettkämpfer durch eine verbotene Handlung oder nach einem „Kal-yeo“ die Grenzlinie übertritt, wird keine Strafe ausgesprochen.
- b. Hinfallen  
Wenn ein Wettkämpfer den Boden mit einem anderen Körperteil als seine Füße berührt, ist eine Strafe auszusprechen. Fällt ein Wettkämpfer aufgrund einer verbotenen Handlung seines Gegners hin, soll nicht der gestürzte Wettkämpfer, sondern der Gegner bestraft werden. Es wird kein Strafpunkt vergeben, wenn beide Wettkämpfer aufgrund eines Zusammenpralls während eines Schlagabtausches hinfallen oder wenn einer der Kämpfer, der durch Drehtechnik punktet, hinfällt.
- c. Den Kampf vermeiden oder verzögern  
Hier wird das Kampf vermeiden oder verzögern durch fehlende Angriffsabsicht näher beschrieben. Ein Strafpunkt wird dem Kämpfer gegeben, der anhaltend kein aktives Angriffsverhalten zeigt, dem Gegner seinen Rücken zudreht und wegläuft oder dem Kampf durch ein Beugen oder Ducken des Körpers ausweicht. Wenn ein Kämpfer um eine Kampfunterbrechung bittet, um sein Equipment zu richten, spricht der Kampfleiter das Kommando „Gong-gyeok“ aus. Bittet der Kämpfer erneut eine Kampfunterbrechung, so wird ein Strafpunkt an den passiven Kämpfer ausgesprochen. Handschützer müssen sofort gerichtet werden, ohne dass eine Verwarnung ausgesprochen wird. Wenn ein Kämpfer sein Equipment richtet, um einen gegnerischen Angriff zu vermeiden oder Zeit zu gewinnen, wird er bestraft. Das Andeuten von Verletzungen oder Schmerzen am Körper, um Zeit zu gewinnen oder um die gegnerische Aktion als Regelverstoß darzustellen, wird auch mit einem Strafpunkt bestraft. Der Kampfleiter darf, sofern vorhanden, einen Video Replay zur Klarstellung der Situation anfragen. Wenn beide Kämpfer 3 Sekunden inaktiv sind, soll der Kampfleiter das Kommando „Gong-gyeok“ anzeigen und aussprechen. Sollten nach 3 Sekunden die Kämpfer immer noch inaktiv sein, so wird ein Strafpunkt entweder an beide Kämpfer oder an den Kämpfer, der sich rückwärts bewegt, ausgesprochen.
- d. Festhalten oder Schieben des Gegners / Festhalten (Klemmen) des gegnerischen Schwerts  
Festhalten: Dies umfasst das Festhalten jegliches Teiles des gegnerischen Körpers, dessen Dobok oder Schutzausrüstung mit den Händen. Es beinhaltet auch das Festhalten des Fußes oder Beines, das Einhaken des Beines mit dem Unterarm sowie Klammern.  
Das „Einklemmen“ des gegnerischen Schwerts unabhängig mit welchem Körperteil ist nicht erlaubt. Sollte das „Einklemmen“ unabsichtlich erfolgen und maximal 1 Sekunde andauern so wird keine Bestrafung („Gam-Jeom“) ausgesprochen.  
Schieben: Kurzes, Kraftvolles Schieben (mit Hand, Faust, Unterarm) ist erlaubt und der Kämpfer muss nach einem Schieben Distanz zwischen sich und dem Gegner bringen.  
Es werden für folgende Verfehlungen ein Strafpunkt ausgesprochen:  
i. Schieben des Gegners mit langanhaltendem Kontakt  
ii. Schieben des Gegners über die Grenzlinie heraus  
iii. Schieben des Gegners, welches einen gegnerischen Angriff verhindert
- e. Knie-/Kopfstoß oder Angriff mit dem Knie / dem Fuß  
Dies beinhaltet einen absichtlichen Kopfstoß oder Angriff mit dem Knie aus nächster Nähe sowie einen Angriff mit dem Fuß unabhängig von der Distanz. Die folgenden Aktionen werden nicht bestraft: Wenn der Gegner im Moment eines Angriffes plötzlich heranstürmt oder wenn es unabsichtlich oder als Resultat einer Fehleinschätzung der Distanz erfolgt
- f. Schlagen ins Gesicht oder Körper mit der Hand  
Dies beinhaltet Angriffe mit der Hand (Faust), Handgelenk, Arm oder Ellenbogen auf das Gesicht / Körper des Gegners. Unvermeidbarer sowie selbstverschuldeter Kontakt des Gegners aufgrund zu tiefen Senkens des Kopfes oder fahrlässiges Zudrehen des Rückens werden nicht bestraft.

- g. Unsportliches Fehlverhalten des Kämpfers oder Coach  
Unsportlichkeit wird durch folgendes Fehlverhalten definiert:
- Anweisungen oder Entscheidungen des Kampfleiters nicht folgen
  - Unangemessenes Protestverhalten gegen Entscheidungen des Kampfleiters oder Offiziellen
  - Unangemessene Aktionen, die den Wettkampf stören oder beeinflussen
  - Provokation oder Beschimpfen des gegnerischen Kämpfers oder Coach
  - Alle anderen schweren Verfehlungen oder unsportliches Verhalten des Kämpfers oder Coach
  - Falls nach einer verbotenen Handlung durch den Kämpfer ein „Angriff nach dem Unterbrechungszeichen („Kal-yeo“)" oder ein anderes unsportliches Fehlverhalten erfolgt, so darf der Kampfleiter ein zweites „Gam-Jeom“ für „Angriff nach dem Unterbrechungszeichen („Kalyeo“)" oder „Unsportlichkeit“ geben
- h. unkontrollierte sowie schwingende Bewegungen mit dem Schwert sowie ein gerader Stich zum Körper oder Kopf (Auch das "Andeuten" ist nicht erlaubt)
- i. Angriff auf den unteren Teil des Körpers (unterhalb des Gürtels) aus einer aufrechten bzw. stehend Position
- j. Angriff auf den Unterarm (Ellenbogen bis Finger) bzw. Angriff auf die Füße
- k. Diagonale Schnittbewegungen von unten nach oben. (Das "Blocken" bzw. wegschlagen des gegnerischen Schwertes mit einer Diagonalen Bewegung von unten nach oben ist erlaubt.)
- l. Angriff nach dem Unterbrechungszeichen  
Angriff nach dem Unterbrechungszeichen wird dann bestraft, wenn ein gegnerischer Kontakt erfolgt ist. Falls aber kein gegnerischer Kontakt erfolgt, aber der Angriff als absichtlich und mutwillig eingestuft wird, so kann ein Strafpunkt ausgesprochen werden. Falls die Angriffsbewegung vor dem „Kal-yeo“ gestartet ist, wird der Kämpfer nicht bestraft. Bei einem Video Replay wird „Kalyeo“ definiert durch den vollständig durchgestreckten Arm des Kampfleiters und der Zeitpunkt des Angriffes wird definiert, wenn das Schwert aus der Ausholbewegung nach vorne bewegt wird.
- m. Angriff auf den zu Fall gekommenen Gegner  
Dieser Angriff ist extrem gefährlich und birgt eine hohe Verletzungsgefahr für den Gegner. Die Gefahr entsteht entweder durch die entstandene wehrlose Haltung des zu Fall gekommenen Kämpfers oder die dadurch stärkere Wirkung der Angriffstechnik. Aktionen dieser Art widersprechen dem Geiste des Haidong Gumdo und diese absichtliche Aktion soll unabhängig der Schwere bestraft werden. Ein zu Fall gekommener Gegner wird definiert durch das Berühren des Bodens mit einem anderen Körperteil als seine Füße.
- n. Absichtlicher Angriff auf Nacken oder Hals mit dem Schwert  
Die folgenden Aktionen fallen jedoch nicht hierunter und werden nicht bestraft:
- i. Wenn der Gegner im Moment eines Angriffs sich wendet
  - ii. Wenn es unabsichtlich oder als Resultat einer Fehleinschätzung der Distanz erfolgt

## 8.8. Maßnahmen zur Unterbrechung des Kampfes

Wenn der Kampf aufgrund einer Verletzung eines oder beider Kämpfer unterbrochen werden muss, ergreift der Kampfleiter nachfolgende Maßnahmen. In anderen Situationen, in denen der Kampf unterbrochen werden muss, spricht der Kampfleiter das Kommando „Kal-yeo“ aus und lässt den Kampf weiterlaufen durch „Kye-sok“.

- a. Der Kampfleiter unterbricht den Kampf durch das Kommando „Kal-yeo“
- b. Der Kampfleiter hat dem Kämpfer eine Minute erste Hilfe durch den Turnierarzt (ersatzweise ein ausgebildeter Rettungssanitäter) zu gewähren. Falls der Turnierarzt (ersatzweise ein ausgebildeter Rettungssanitäter) nicht verfügbar ist, wird dem Teamarzt, weiteren anwesenden Ärzten oder medizinischem Personal erlaubt, erste Hilfe zu leisten. Die Minute beginnt, sobald der Arzt (ersatzweise

## Dae-Ryun(대련) (Freier Kampf mit dem Schwert)

- ein ausgebildeter Rettungssanitäter) die Wettkampffläche betreten hat („Kye-shi“). Der Kampfleiter hat nach 40 Sekunden die Zeit in fünf Sekunden Intervallen anzusagen
- c. Falls der verletzte Kämpfer den Kampf nach einer Minute nicht wieder aufnehmen kann und dies auch der Turnierarzt (ersatzweise ein ausgebildeter Rettungssanitäter) entscheidet, erklärt der Kampfleiter seinen Gegner zum Sieger. Der Turnierarzt (ersatzweise ein ausgebildeter Rettungssanitäter) kann auf Nachfrage eine weitere Minute Behandlungszeit verlangen.
  - d. Kann der Kampf nach einer Minute nicht wiederaufgenommen werden, ist derjenige, der die Verletzung durch eine verbotene Handlung verursacht hat, und die mit einem „Gam-jeom“ bestraft wird, zum Verlierer zu erklären. Sofern verfügbar darf der Kampfleiter ein Video Replay anfordern, um die verbotene Handlung festzustellen
  - e. Werden beide Kämpfer niedergeschlagen und können nach einer Minute nicht weiterkämpfen, wird der Sieger anhand des aktuellen Punktestandes ermittelt. Falls der Niederschlag der beiden Kämpfer in der ersten Runde passiert, so wird der Kampf als ungültig erklärt und es wird eine neue Uhrzeit/Kampfnummer vergeben. Falls dann einer der beiden Kämpfer zu diesem Kampf nicht antritt, wird dies als Aufgabe gewertet
  - f. Wenn der Kampfleiter entscheidet, dass die Schmerzen eines Kämpfers nur durch eine Prellung oder ähnliches verursacht sind, unterbricht er den Kampf mit „Kalyeo“ und fordert den Kämpfer dreimal im Abstand von 3 Sekunden mit „Standup“ auf, den Kampf weiterzuführen. Weigert sich der Kämpfer, wird dieser zum Verlierer erklärt (RSC)
  - g. Wenn die Gesundheit des Kämpfers durch eine kritische Situation wie Bewusstseinsverlust oder lebensbedrohliche Verletzung gefährdet ist, muss sofort erste Hilfe geleistet und der Kampf beendet werden. Der Kampfleiter erklärt denjenigen zum Verlierer, der die Verletzung durch eine verbotene Handlung verursacht hat und die mit einem „Gam-jeom“ bestraft wurde. Der Kampfleiter erklärt den kampfunfähigen Kämpfer zum Verlierer, der sich eine Verletzung durch eine erlaubte Technik oder durch unabsichtlichen und unvermeidbaren Kontakt zugezogen hat. Falls die Verletzung nicht im Kampfgeschehen passiert ist, wird der Sieger anhand des aktuellen Punktestandes ermittelt.

### 8.9. Verfahren bei einem Niederschlag

Wenn ein Kämpfer durch eine erlaubte Technik niedergeschlagen wird, hat der Kampfleiter folgende Maßnahmen zu ergreifen:

- a. Der Kampfleiter unterbricht den Kampf mit dem Kommando „Kal-yeo“ und hält den Angreifer vom niedergeschlagenen Kämpfer fern. Der Zeitnehmer muss die Zeit sofort anhalten. Der angreifende Kämpfer soll an seine Anfangsposition gehen. Falls der Niederschlag in der Nähe dieser Position ist, soll der Kämpfer zu der Grenzlinie vor seinem Coach gehen
- b. Der Kampfleiter überprüft mit einem kurzen Blick den niedergeschlagenen Kämpfer und zählt laut in Sekundenintervallen von „Ha-nah“ (Eins) bis „Yeol“ (Zehn) mit entsprechender Handgestik in Richtung des niedergeschlagenen Kämpfers
- c. Falls der Kämpfer während des Zählens aufsteht und den Kampf fortführen will, muss der Kampfleiter zur Erholung und Sicherheit des Kämpfers bis „Yeodul“ (Acht) weiterzählen. Der Kampfleiter entscheidet dann, ob der Kämpfer kampfbereit ist und gibt in diesem Fall den Kampf mit dem Kommando „Kyesok“ wieder frei. Wenn der Kämpfer kampfbereit ist, dieser aber eine ärztliche Behandlung braucht, so soll der Kampfleiter bis „Yeo-dul“ zählen, den Kampf durch „Kye-sok“ freigeben und sofort durch „Kal-yeo“ und „Kye-shi“ den Kampf unterbrechen und den Arzt die Behandlung für eine Minute durchführen lassen
- d. Wenn der niedergeschlagene Kämpfer bei „Yeo-dul“ (Acht) keine Anzeichen zur Weiterführung des Kampfes macht, zählt der Kampfleiter weiter bis „Yeol“ (Zehn) und erklärt den anderen Kämpfer zum Sieger durch RSC
- e. Das Zählen wird auch dann fortgesetzt, wenn die Runde beendet bzw. die Wettkampfzeit abgelaufen ist
- f. Sind beide Kämpfer niedergeschlagen, zählt der Kampfleiter so lange weiter, bis einer der Kämpfer sich nicht ausreichend erholt hat
- g. Haben sich beide Kämpfer bei „Yeol“ nicht erholt, wird der Sieger anhand des aktuellen Punktestandes ermittelt
- h. Wenn der Kampfleiter entscheidet, dass ein Kämpfer nicht in der Lage ist, den Kampf fortzusetzen, kann er ohne Anzählen oder während des Anzählens den Gegner zum Sieger klären



## 8.10. Entscheidung bei Überlegenheit im Best of Three

Steht es nach einer Runde im Best-of-Three-System Unentschieden, so wird nach Beendigung der Runde der Sieger nach den folgenden Überlegenheitskriterien festgelegt:

- a. Höhere Anzahl der Punkte gemäß 8.4 b
- b. Falls die Anzahl der Punkte gemäß 8.4 b gleich ist, so gewinnt der Kämpfer, der weniger Strafpunkte („Gam-jeom“) erhalten hat
- c. Falls die Anzahl der Punkte durch Strafpunkte gleich ist, so entscheiden der Kampfleiter und die Punktrichter die Überlegenheit.

## 8.11. Ergebnis des Wettkampfes

- a. Sieg durch Kampfleiter - Abbruch (RSC= Referee Stops Contest)

Der Kampfleiter erklärt RSC in folgenden Situationen:

- i. Falls ein Kämpfer durch eine erlaubte Technik niedergeschlagen wurde und bei „Yeo-dul“ (acht) nicht weiterkämpfen kann oder der Kampfleiter unabhängig des Anzählens entscheidet, dass der Kämpfer nicht mehr weiterkämpfen kann.
- ii. Falls ein Kämpfer nach dreimaliger Aufforderung nicht kampfbereit ist.
- iii. Falls die Sicherheit des Kämpfers gefährdet ist.
- iv. Falls der offizielle Turnierarzt (ersatzweise ein ausgebildeter Rettungssanitäter) feststellt, dass ein Kämpfer aufgrund einer Verletzung nicht mehr weiterkämpfen soll.

- b. Sieg nach Punkten (PTF)

Die Gesamtwertung ergibt sich aus der Summe der gewonnen Runden nach 3 Runden

- c. Sieg durch Aufgabe (WDR)

Der Sieger wird durch die Aufgabe des Gegners bestimmt.

- i. Falls ein Kämpfer durch Verletzung oder aus anderen Gründen aufgibt
- ii. Wenn der Coach das Handtuch in die Kampffläche wirft, um die Aufgabe seines Kämpfers anzuzeigen

- d. Sieg durch Disqualifikation (DSQ)

Ein Kämpfer kann bei der Größenkontrolle disqualifiziert werden. Ein Kämpfer kann bei Nichterscheinen im Kontrollbereich nach dem dritten Ausruf disqualifiziert werden. Der Kampfleiter soll dabei den Kampf aufrufen und nach einer Minute den Gegner zum Sieger erklären. Falls sich ein Kämpfer weigert, absichtlich und wiederholt den Grundsätzen dieser WOHDGD oder den Anweisungen des Kampfleiters Folge zu leisten, kann der Kampfleiter den Kampf beenden und den Kämpfer zum Verlierer erklären.

- e. Sieg durch Disqualifikation durch unsportliches Verhalten (DQB)

Der Kampfleiter erklärt DQB in folgenden Situationen:

- i. Falls es sich herausstellt, dass ein Kämpfer, ein Vereins-/Verbandsmitglied oder der Coach die Wettkampfausrüstung manipuliert haben
- ii. Falls ein Kämpfer bei der Registrierung betrügt
- iii. Falls ein Kämpfer oder Coach schwerwiegendes Verhalten zeigt: sich weigert, den Kommandos des Kampfleiters zu folgen, wenn dieser den Kampf beendet oder den Sieger erklärt oder durch Wegwerfen seiner persönlichen Schutzausrüstung (Kopfschutz, Handschützer, Schwert) als Zeichen seiner Unzufriedenheit mit der Entscheidung

Alle Ergebnisse eines Kämpfers, der durch DQB zum Verlierer erklärt wird, müssen aus der Wertung herausgenommen werden. Der Titel oder die Platzierung geht an den in der Wertung nächststehenden Kämpfer über

## 8.12. Kommandos im Wettkampf

Baldo	Schwert ziehen
Chak-gum	Schwert einstecken
Cha-ryeot	Achtung
Chung	Blau
Chung Seung	Blau gewinnt
Gam-jeom	Minuspunkt
Gong-gyeok	Kämpfen
Hong	Rot

# Dae-Ryun(대련) (Freier Kampf mit dem Schwert)

---

Hong Seung	Rot gewinnt
Joon-bi	Fertig (Kampfstellung)
Kal-yeo	Trennen
Keu-man	Stop, Ende
Kyeong-rye	Verbeugen
Kye-shi	Zeitstop für max. 1 Minute
Kye-sok	Weiterkämpfen
Shi-gan	unbegrenzter Zeitstop
Shi-jak	Start
Tscha-u-yang-u	Drehen
Woo-se-girok	Überlegenheitskarte benutzen

## 8.13. Protest- und Schiedskomitee

Das Protestkomitee wird von der Wettkampfleitung eingesetzt.

Das Protestkomitee soll aus mindestens drei Personen bestehen jedoch immer aus einer ungeraden Zahl.

## 8.15. Coaches

Als Coach darf nur eingesetzt werden, wer das 18. Lebensjahr vollendet hat.

Personen die mindestens 16 Jahre, jedoch noch keine 18 Jahre sind, können mit Erlaubnis der Wettkampfleitung ebenfalls als Coach eingesetzt werden.

Personen die jünger als 16 Jahre sind, ist das Coachen eines Wettkämpfers untersagt.

An der Wettkampffläche ist nur das Tragen von Turnschuhen und Trainingsanzug für den Coach zugelassen. Das Tragen eines Dobok kann durch die Wettkampfleitung erlaubt werden. Der Coach darf keine Straßenkleidung tragen. Ebenso ist dem Coach das Tragen von Straßenschuhen an der Wettkampffläche untersagt.

## 9. Auslegungsregel

Die Wettkampffregeln sind, falls während eines Turniers Besonderheiten auftreten, die durch diese Ordnung nicht geklärt werden können, von der Wettkampfleitung auszulegen. Sie hat dabei die nach dem Sinne und dem Leben des Sports beste Regelung zu treffen.