

REGELN YU TURNIER V4

Der **FORMEN WETTBEWERB** kann nach Alter, Geschlecht und Rang (Grad) unterteilt werden.

Es treten mehrere WettkämpferInnen gegeneinander an, wobei immer zuerst eine Hyong aus den Formen lt. Tabelle gelaufen wird (von der Jury zufällig bestimmt), und dann eine selbst gewählte Form.

Grad	Kup 9	Kup 8	Kup 7	Kup 6	Kup 5	Kup 4	Kup 3	Kup 2	Kup 1
1.Runde (Pflicht)	1.Form	1. bis inkl. 3. Form	1. bis inkl. 4. Form	1. bis inkl. 5. Form	1. bis inkl. 7. Form	1. bis inkl. 8. Form	1. bis inkl. 10. Form	1. bis inkl. 11. Form	1. bis inkl. 12. Form
2.Runde (Kür)	bis inkl. 2.Form	1. bis inkl. 4. Form	1. bis inkl. 5. Form	1. bis inkl. 7. Form	1. bis inkl. 8. Form	1. bis inkl. 10. Form	1. bis inkl. 11. Form	1. bis inkl. 12. Form	1. bis inkl. 13. Form

Bei den Schwarzgurten muss die erste Form aus 1-13 sein, die zweite sollte eine DAN-Form sein bis zur höchsten erlaubten lt. DAN Grad.

Grad	1.DAN (Poom)	2.DAN (Poom)	3.DAN (Poom)	4.DAN
1.Runde (Pflicht)	1. bis inkl. 13. Form	1. bis inkl. 13. Form	1. bis inkl. 13. Form	1. bis inkl. 9. Form
2.Runde (Kür)	1. bis inkl. 16. Form	1. bis inkl. 18. Form	1. bis inkl. 22. Form	1. bis inkl. 24. Form

Bewertet werden folgende Aspekte:

- **Kraft mit 3 Punkten**
- **Schärfe mit 3 Punkten**
- **Gleichgewicht mit 3 Punkten**
- **Ausdruck/Intensität mit 3 Punkten**

Kraft:

Jede Technik muss mit Kraft und Intention ausgeführt werden (als ob man tatsächlich ein Ziel damit treffen würde). Die Technik sollte zum Ende hin beschleunigen (Dynamik).

Schärfe:

Es sollte geprüft werden, ob der Teilnehmer seine Technik mit Schnelligkeit und Präzision ausführt mit Geschwindigkeit und Präzision ausführt und eine kurze Pause zwischen den Techniken einlegt. Die Leistung jedes Wettkämpfers sollte direkt mit der seines Gegners verglichen werden und die vergebene Punktzahl sollte relativ zu seinem Gegner sein. Die höchstmögliche Punktzahl ist 3, die niedrigste ist 0 Punkte.

Technische Details wie: **Fußposition bei Stellung und Kick, Handposition genau, Position der Gelenke, gerader Rücken, Blick Richtung Gegner**

Gleichgewicht:

Dies beinhaltet das allgemeine Gleichgewicht während der Bewegungen, aber insbesondere während der Tritt- und Sprungbewegungen, wobei die Punktzahl von 3 Punkten verwendet wird und die Teilnehmer direkt miteinander verglichen werden. Ein schlechtes Gleichgewicht kann auch durch eine schlechte Körperhaltung oder den Blick nach unten während der gesamten Übung. Die maximal mögliche Punktzahl beträgt drei Punkte, die minimale Punktzahl 0 Punkte.

Künstlerischer Ausdruck/Intensität:

Sollte unter Berücksichtigung des Gesamterscheinungsbildes der Darbietung der Teilnehmer im Vergleich zueinander. Die maximal mögliche Punktzahl beträgt 3 Punkte und das Minimum ist 0 Punkte.

GRÜNDE FÜR DIE VERGABE VON 0 PUNKTEN FÜR EINER FORM:

Vollständiges Anhalten der FORM und/oder Nichtbeenden der FORM

Pausieren und/oder Anhalten für mehr als 2 volle Sekunden. Vermischen von FORMEN (d.h. mit einer FORM beginnen und mit einer anderen beenden). Starten der FORM in die falsche Richtung. Starten eines anderen als der vorgesehenen FORM. Vergessen oder Nichtausführen von mehr als einer (1) Technik.