

Prüfungsordnung Kinder und Erwachsene

1. Ziel der Gürtelprüfung ist es, die Teilnehmer bei ansteigendem Niveau für Ihre Kontinuität und Leistung zu belohnen und damit ihr Selbstvertrauen zu stärken.
2. Die Reihenfolge der Farbgarbe ist weiß, gelb, grün, blau und braun.
3. Diese sogenannten Kups werden von weiß nach braunschwarz von 10 bis eins (ganze Farben und Zwischenfarben) herunter gezählt. Beispielsweise ist der grüne Gürtel der 6. Kup, der grünblaue der 5. Kup usw.
4. Das Erreichen jeder Gürtelfarbe ist durch zwei (bis Gelbgurt) bzw. vier (ab Gelbgurt) Prüfungen möglich. Im zuletzt genannten Fall sind die Stufen z.B. der Gürtelränge von grün auf blau bei Kindern grün mit Stern, grünblau, grünblau mit Stern und blau. Bei Jugendlichen entfallen die Sterne in Ausnahmefällen, bei Erwachsenen entfallen die Sterne vollständig
5. Der braunschwarze Gürtel (1. Kup) ist der höchste Farburt.
6. Das Überspringen eines jeden einzelnen Gürtelranges ist möglich, wenn die Leistung herausragend aus der Gruppenleistung ist.
7. Bewertet werden hierzu im Wesentlichen die Genauigkeit und Geschwindigkeit der Techniken, die Anzahl der Trainingseinheiten des Prüflings im letzten Semester, der kämpferische Gesamteindruck, das Alter und die motorischen Fertigkeiten des Kindes.
8. Hierbei wird jedes Kind individuell geprüft und beurteilt.
9. Die Bewertung erfolgt maßgeblich durch diejenigen Danträger, bei denen das Kind NICHT trainiert. Dies soll eine unabhängige Bewertung begünstigen. Daher spielt auch die Tagesform eine wichtige Rolle.
10. Ab Blaugurt bzw. blau mit Stern ist ein Überspringen i. d. R. nur in besonderen Ausnahmefällen möglich.

Gürtel	Prüfung zum	Form	Ilbo	Technik/ Kampf	Bruchtest	Tr.einh. in h
	9. Kup	KF-Unten-Block	./.	Grundtechniken; 1-1-Kick	./.	15
	8. Kup	zusätzlich 1. Hyong	./.	Grundtechniken; 1-1-Kick	./.	15
	8. Kup mit *	zusätzlich 2. Hyong Ablauf	./-	Grundtechniken; 1-1-Kick	./.	15
	7. Kup	zusätzlich 2. Hyong	./.	Grundtechniken; 1-1-Kick	./.	15
	7. Kup mit *	zusätzlich 3. Hyong Ablauf	./.	Grundtechniken; 1-1-Kick	./.	15
	6. Kup	zusätzlich 3. Hyong	./.	Grundtechniken + Drehtechniken 1-1-Kick + 1-1-Kick mit eingebautem festen Faustangriff (1 Technik)	./.	15

	6. Kup mit *	zusätzlich 4. Hyong Ablauf	./.	Grundtechniken + Drehtechniken 1-1-Kick + 1-1-Kick mit eingebautem festen Faustangriff (3 Techniken)	Seitkick 1 cm Brett	15
	5. Kup	zusätzlich 4. Hyong	./.	Grundtechniken + Drehtechniken 1-1-Kick + 1-1-Kick mit eingebautem festen Faustangriff (4 Techniken)	Seitkick 2 cm Brett	15
	5. Kup mit *	zusätzlich 5. Hyong Ablauf	./.	Grundtechniken + Drehtechniken 1-1-Kick + 1-1-Kick mit eingebautem festen Faustangriff (5 Techniken)	Rundkick 1 cm Brett	20
	4. Kup	zusätzlich 5. Hyong	3 Techniken	Grundtechniken + Dreh-/Sprungtechniken, Freikampf, Ilbo-Taeryon	Rundkick 2 cm Brett	20
	4. Kup mit *	zusätzlich 6. Hyong Ablauf	5 Techniken	Grundtechniken + Dreh-/Sprungtechniken, Freikampf, Ilbo-Taeryon	Dreh-Seit-Kick 1 cm	20
	3. Kup	zusätzlich 6. Hyong	7 Techniken	Grundtechniken + Dreh-/Sprungtechniken, Freikampf, Ilbo-Taeryon	Dreh-Seit-Kick 2 cm	25
	3. Kup mit *	zusätzlich 7. Hyong Ablauf	8 Techniken	Grundtechniken + Dreh-/Sprungtechniken, Freikampf, Ilbo-Taeryon, Befreiung gegen Würgeangriff gestreckt von vorne (Hosinsul 1 Technik)	Ellbogen + Naeryo jeweils 1 cm	25
	2. Kup	zusätzlich 7. Hyong	10 Techniken	Grundtechniken + Dreh-/Sprungtechniken, Freikampf, Ilbo-Taeryon, Hosinsul 2 Techniken: Befreiung gegen Würgeangriff gestreckt von vorne, Befreiung gegen Schwitzkastengriff	Ellbogen + Naeryo jeweils 2 cm	30

	2. Kup mit *	zusätzlich 8. Hyong Ablauf	12 Techniken	Grundtechniken + Dreh-/Sprungtechniken, Freikampf, Ilbo-Taeryon, Hosinsul: Befreiung gegen Würgeangriff gestreckt von vorne, Befreiung gegen Schwitzkastengriff	Handballen + Fersendrehschlag jeweils 1 cm	40
	1. Kup	zusätzlich 8. Hyong	15 Techniken	Grundtechniken + Dreh-/Sprungtechniken Freikampf, Ilbo-Taeryon, Hosinsul 3 Techniken: Befreiung gegen Würgeangriff gestreckt von vorne, Befreiung gegen Schwitzkastengriff, Befreiung gegen Würgeangriff gestreckt von hinten, Ausbau selbst entworfener Stärken (wie Choreographien, Doppeldrehkicks etc.)	Handballen + Fersendrehschlag jeweils 2 cm	45
	1. Kup mit *	zusätzlich 9. Hyong Ablauf	17 Techniken	Grundtechniken + Dreh-/Sprungtechniken Freikampf, Ilbo-Taeryon, Hosinsul 3 Techniken: Befreiung gegen Würgeangriff gestreckt von vorne, Befreiung gegen Schwitzkastengriff, Befreiung gegen Würgeangriff gestreckt von hinten, Ausbau selbst entworfener Stärken (wie Choreographien, Doppeldrehkicks etc.)	1 Handtechnik + 1 Sprungtechnik Fuß jeweils 2 cm	60