



Sport- und Wettkampfordnung (SWO) des Nordrhein-Westfälischen Hapkido-Verbandes e.V.



19. September 2015



Präambel

Die nachstehenden Bestimmungen der Sport- und Wettkampfordnung (SWO) sind für den gesamten Sportverkehr des NWHV e.V. maßgebend und somit Grundlage der Turnierdurchführung und Ausbildung der Wertungsrichter. Der Sportwart hat die sich aus der SWO ergebenden Aufgaben zu erfüllen. Er kann zur Unterstützung Sachbearbeiter berufen, die ihm verantwortlich sind. Er selbst berichtet dem Vorstand.

Die in der Satzung und in den Ordnungen genannten Personenbezeichnungen umfassen gleichermaßen die männliche und die weibliche Form. Lediglich aus Gründen der Übersichtlichkeit wurde auf die ausdrückliche Nennung beider Formen verzichtet. Die Verwirklichung der Gleichstellung von Frauen und Männer ist eine ständige Aufgabe und Verpflichtung.



Inhaltsverzeichnis

1	Allgemeines Reglement	6
1.1	Ausschreibungen	6
1.2	Teilnahmevoraussetzungen	6
1.3	Meldepflicht	6
1.4	Meldung von Betreuern und Wertungsrichtern	6
1.5	Betreuer	7
1.6	Mattenfläche	7
1.7	Wettkampfklassen	7
1.8	Wettkampfgericht	8
1.9	Nichtantreten und Aufgeben	9
1.10	Ehrenpreise	9
1.11	Erste Hilfe	10
1.12	Doping	10
1.13	Kleiderordnung und Hygiene	10
1.14	Kampfrichterlizenz	10
	1.14.1 Kampfrichterlizenzlehrgang	11
	1.14.2 Gültigkeit der Kampfrichterlizenz	11
1.15	Sonderfälle, Ausnahmen, Regelauslegungen	11
1.16	Änderungen der Sport- und Wettkampfordnung	11
1.17	Verstöße gegen die Sport- und Wettkampfordnung	12
2	Spezielles Reglement	13
2.1	Technik- Meisterschaften	13
	2.1.1 Wettkampfklassen Selbstverteidigung	13
	2.1.1.1 Anforderungen	13
	2.1.1.2 Austragungsmodus	14
	2.1.1.3 Bewertung	14



2.1.2	Wettkampfklasse Formen	16
2.1.2.1	Anforderungen	16
2.1.2.2	Austragungsmodus	17
2.1.2.3	Bewertung	17
2.2	Kampf-Meisterschaften	19
2.2.1	Teilnahmeberechtigung	19
2.2.2	Schutzausrüstung	19
2.2.3	Wettkampfklassen Jugend	19
2.2.4	Wettkampfklassen Erwachsene	20
2.2.5	Wettkampfgericht	21
2.2.6	Kampfzeit	21
2.2.7	Kampfsystem	21
2.2.8	Austragungsmodus	22
2.2.9	Kampfkommandos	22
2.2.10	Bewertung	22
2.2.10.1	Bewertungskriterien	22
2.2.10.2	Punktvergabe	23
2.2.10.3	Platzierung	23
2.2.11	Verbotene Aktionen	23
2.2.12	Sanktionen	24
2.2.13	Schiedsgericht und Anfechtung	25
2.3	Bruchtest-Meisterschaften	26
2.3.1	Einzelbruchtest	26
2.3.1.1	Teilnahmeberechtigung	26
2.3.1.2	Wettkampfklassen	26
2.3.1.3	Austragungsmodus	26
2.3.1.4	Anforderungen für die verschiedenen Wett- kampfklassen:	27
2.3.1.5	Bewertung	27
2.3.2	Bruchtest-Form	28
2.3.2.1	Teilnahmeberechtigung	28
2.3.2.2	Wettkampfklassen	28
2.3.2.3	Anforderungen	28



2.3.2.4	Austragungsmodus	28
2.3.2.5	Bewertung	29
3	Unterschriften und Inkrafttreten	30



1 Allgemeines Reglement

1.1 Ausschreibungen

- Für alle offiziellen Turniere des NWHV e.V. ist eine Ankündigung durch Ausschreibung erforderlich.
- Die Ausschreibung muss spätestens vier Wochen vor der Veranstaltung veröffentlicht werden (z.B. auf der Homepage des NWHV e.V.).

1.2 Teilnahmevoraussetzungen

- Teilnahmeberechtigt ist jeder einem Kampfsportverein angeschlossener Wettkämpfer, der im Besitz eines gültigen Passes seines Vereins ist und den Teilnahmevoraussetzungen und Altersbeschränkungen für den angestrebten Wettkampfteil entspricht.
- Die Startgebühr muss bezahlt worden sein.

1.3 Meldepflicht

- Eine ordentliche Meldung ist fristgerecht und vollständig an den entsprechenden Zuständigen zu richten.
- Bei nicht ordnungsgemäßer Meldung besteht kein Anspruch auf Start oder Regress.
- Die Meldung verpflichtet zur Zahlung des Startgeldes.
- Zeitpunkt und Gebühren für Nachmeldungen sind der Ausschreibung zu entnehmen.
- Bei Bruchtest-Wettkämpfen gibt es wegen des zu kalkulierenden Materialverbrauchs keine Nachmeldungen.

1.4 Meldung von Betreuern und Wertungsrichtern

- Jeder teilnehmende Verein hat sowohl einen Betreuer als auch einen Wertungsrichter zu stellen und diese fristgerecht zu melden.
- Als Wertungsrichter kann jeder Inhaber einer gültigen Kampfrichterlizenz eingesetzt werden.



- Wettkämpfer dürfen nicht gleichzeitig Betreuer oder Wertungsrichter in der gleichen Wettkampfklasse sein.
- Ist von einem teilnehmenden Verein kein Betreuer anwesend, so dürfen die gemeldeten Wettkämpfer nicht starten. Als Betreuer kann vom teilnehmenden Verein jede kompetente volljährige Person eingesetzt werden.
- Ist für einen teilnehmenden Verein kein Wertungsrichter anwesend, so dürfen die gemeldeten Wettkämpfer nicht starten.

1.5 Betreuer

- Der Betreuer ist Ansprechpartner auf Seiten des Vereins für alle wettkampfrelevanten Dinge. Er hat sich während eines Kampfes am Mattenrand auf der Seite seines Kämpfers aufzuhalten. Seine Aufgabe besteht im Coaching, der Beratung bei eventuellen Verletzungen und der Entscheidung - gemeinsam mit dem Mattenleiter - ob der Kämpfer nach Verletzungen weiterkämpfen kann. Sollte der Kämpfer den Kampf aufgeben wollen, so verkündet dies der Betreuer dem Mattenleiter. Der Betreuer kann für seinen Kämpfer „*das Handtuch werfen*“.

1.6 Mattenfläche

- Die Wettkampffläche beträgt mindestens 10m x 10m.
- Die Mattenfläche ist in zwei Zonen unterteilt: Kampffläche = 8m x 8m und eine Sicherheitszone von 1m an jeder Seite. Die Kampffläche ist farblich zur Sicherheitszone abgesetzt.
- Rund um die Mindestmattenfläche muss sich eine freie Zone von mindestens 1m befinden.
- Bruchtest-Meisterschaften werden unter Beachtung der nötigen Sicherheitsmaßnahmen an einer geeigneten Stelle ausgeführt, so dass eine Beschädigung der Matte verhindert wird.

1.7 Wettkampfklassen

Die Wettkampfklassen teilen sich in die Bereiche auf:

- Wettkampfklassen Jugend (siehe Tabelle 2.1),
- Wettkampfklassen Formen (siehe Tabelle 2.2),
- Wettkampfklassen Selbstverteidigung (siehe Tabelle ??).



Wenn weniger als drei Wettkämpfer/Teams pro Wettkampfklasse ordentlich und fristgerecht gemeldet wurden, gilt diese Wettkampfklasse als unterbesetzt. Bei unterbesetzten Wettkampfklassen kann die Wettkampfleitung Klassen ändern, zusammenlegen oder diese ausfallen lassen.

1.8 Wettkampfgericht

- Das Wettkampfgericht wird vom Sportwart und der Wettkampfleitung gemeinsam bestimmt. Dazu gehören immer:
 - Wertungsrichter:
Die Wertungsrichter bewerten entsprechend der jeweiligen Vorgaben der Wettkampfklassen in geheimer Benotung.
 - Zeitnehmer:
Der Zeitnehmer ist für die Zeitnahme zuständig. In den zeitrelevanten Wettkampfklassen überwacht der Zeitnehmer die Dauer der gezeigten Darbietung und gibt Zeitfehler nach der Bewertung bekannt.
 - Listenführer:
Der Listenführer sitzt an der Wettkampffläche und ist für die ordnungsgemäße Führung der Wettkampflisten, Notierung der Wertungen und das Aufrufen der Wettkämpfer zuständig.
- Bei Kampf-Meisterschaften kommen folgende Aufgaben hinzu:
 - Wertungsrichter:
Sie müssen den Mattenleiter auf Regelverstöße hinweisen und können den Mattenleiter auffordern, den Kampf zu unterbrechen, um gemeinsam mit ihm über Ermahnungen, Strafen, Verwarnungen oder Disqualifikationen zu entscheiden.
 - Zeitnehmer:
Bei Kämpfen gibt er dem Mattenleiter durch den Zuruf „Zeit“ das Signal, dass die Kampfzeit abgelaufen ist.
 - Mattenleiter:
Der Mattenleiter befindet sich auf der Kampffläche und ist für die regeltechnische Überwachung des Kampfes und der Kämpfer zuständig. Er allein gibt Kommandos, spricht Ermahnungen, Strafen, Verwarnungen oder Disqualifikationen aus. Er entscheidet, ob bei einer Kampfunterbrechung die Zeitmessung angehalten wird. Am Ende des Kampfes verkündet er das Ergebnis.
- Zeitnehmer und Listenführer werden vom Ausrichter gestellt.
- Wenn nicht genug Wertungsrichter gemeldet sind, können auch nicht gemeldete Inhaber der gültigen Lizenz ins Wettkampfgericht berufen werden.



- Bewertungen erfolgen in jeder Wettkampfklasse durch mindestens 3 Wertungsrichter.
- Während der Austragung einer Wettkampfklasse darf das Wettkampfgerecht nicht verändert werden.
- Für gemeldete Wertungsrichter besteht kein Anspruch ins Wettkampfgerecht berufen zu werden.

1.9 Nichtantreten und Aufgeben

- Ein Wettkämpfer, der nach Aufruf innerhalb einer Minute nicht ordnungsgemäß an seinem Platz auf der Wettkampffläche erscheint, verliert den Kampf bzw. scheidet aus dem Wettkampf (bei Technik- und Bruchtest-Meisterschaften) aus.
- Ein Wettkämpfer, der selbst oder durch seinen Betreuer die Aufgabe erklärt, verliert den Kampf bzw. scheidet aus dem Wettkampf (bei Technik- und Bruchtest-Meisterschaften) aus.

1.10 Ehrenpreise

- Die drei Erstplatzierten erhalten Urkunden und Pokale oder Medaillen, die Art und Datum der Veranstaltung dokumentieren.
- Die Ehrenpreise dürfen die durch Amateurauffassungen und -bestimmungen gesetzten Grenzen nicht überschreiten.
- Sollte eine Mannschaftswertung (für einen Wettkampf, einen Wettkampfteil oder eine einzelne Klasse) ausgeschrieben sein, so werden für die 4 Bestplatzierten jeder Klasse die Punkte aus Tabelle 1.1 vergeben:

Platz	Anzahl Punkte
1	6
2	4
3	2
4	1

Tabelle 1.1: Mannschaftswertung

Der Verein mit der höchsten Punktzahl gewinnt die Mannschaftswertung. Im Falle eines Punktgleichstands siegt der Verein mit den meisten ersten (zweiten, dritten) Plätzen. Im Zweifelsfall gewinnt der Verein mit der geringeren Teilnehmerzahl.



1.11 Erste Hilfe

- Der Ausrichter der Veranstaltung ist verpflichtet, dafür zu sorgen, dass mindestens ein Sanitäter während der gesamten Veranstaltung anwesend, und ein Arzt erreichbar ist.
- Als erreichbar gilt, wenn vom Veranstaltungsort ein Notruf getätigt werden kann.

1.12 Doping

- Doping (der Gebrauch von Substanzen zur künstlichen Beeinflussung der physischen und / oder psychischen Beschaffenheit des Athleten) ist verboten.
- Die verbotenen Substanzen ergeben sich aus der offiziellen Dopingliste der Nationalen Anti-Doping Agentur (NADA).

1.13 Kleiderordnung und Hygiene

- Während aller Wettkämpfe gilt die Kleiderordnung des NWHV e.V. bzw. bei externen Teilnehmern die jeweilige Kleiderordnung seines Verbandes.
- Der Dobok hat sauber zu sein.
- Die Fuß- und Fingernägel müssen kurz geschnitten sein.
- Lange Haare müssen zusammengebunden werden.
- Zur Unterscheidung trägt der zuerst aufgerufene Kämpfer während eines Kampfes einen roten, der als nächstes aufgerufene Kämpfer einen weißen Gürtel anstelle seiner Kup- oder Danggraduierung.

1.14 Kampfrichterlizenz

Kampfrichterlizenzen werden vom Kampfrichter-Referenten nach folgenden Voraussetzungen erteilt:

- erfolgreiche Teilnahme an einem Kampfrichterlizenzlehrgang:
 - mindestens Träger des 1. Kup
 - Vorlage eines gültigen Hapkido- Passes
 - genaue Kenntnis der Sport- und Wettkampfordnung

Für gemeldete Kampfrichter aus nicht dem NWHV angeschlossenen Vereinen ist der Erwerb einer Sonderlizenz möglich. Hierfür müssen folgende Kriterien erfüllt sein:

- mindestens Träger des 1. Kup



- Erfahrungen hinsichtlich Bewertung auf Turnieren
- Genaue Kenntnis der Sport- und Wettkampfordnung

1.14.1 Kampfrichterlizenzlehrgang

Bei Bedarf werden vom Kampfrichter-Referenten zur Vergabe von Kampfrichterlizenzen Kampfrichterlizenzlehrgänge veranstaltet. Hierfür kann dieser geeignete Referenten bestimmen. Zum Neuerwerb der Kampfrichterlizenz sollte der Lehrgang aus einem praktischen und einem theoretischen Teil bestehen und mit einer Kenntnisprüfung, die über die erfolgreiche Teilnahme entscheidet, abschließen.

1.14.2 Gültigkeit der Kampfrichterlizenz

- Die Kampfrichterlizenz wird mit dem erfolgreichen Abschluss des Kampfrichterlizenzlehrganges gültig.
- Die Kampfrichterlizenz ist bis zum nächsten stattfindenden Kampfrichterlizenzlehrgang des übernächsten Jahres gültig. Sie verlängert sich auf Antrag beim Kampfrichter-Referenten um ein weiteres Jahr, wenn der Inhaber innerhalb dieser Zeit als Kampfrichter oder bei mindestens zwei Wettkämpfen des NWHV e.V. als Wertungsrichter oder als Mattenleiter tätig war.
- Mit dem Bestehen der Prüfung zum 4. Dan erhält der Prüfling eine „Kampfrichterlizenz auf Lebenszeit“. Die Kampfrichterlizenzen werden im Hapkido-Pass vom Kampfrichter-Referenten bestätigt. Eine Kampfrichterlizenz kann entzogen werden, wenn eine der Voraussetzungen nicht mehr erfüllt wird. Hierüber entscheidet der Kampfrichter-Referent. Im Berufungsfall der geschäftsführende Vorstand des NWHV e.V.

1.15 Sonderfälle, Ausnahmen, Regelauslegungen

- In Sonderfällen, die durch diese Ordnung nicht geregelt sind, entscheidet der Sportwart gemeinsam mit der Wettkampfleitung in Rücksprache mit dem Vorstand des NWHV e.V.. In dringenden Fällen kann diese Rücksprache nachträglich erfolgen.
- Ausnahmen können nur in Absprache mit dem Sportwart und der Wettkampfleitung geltend gemacht werden.
- Über Regelauslegungen entscheidet der Sportwart.

1.16 Änderungen der Sport- und Wettkampfordnung

Änderungen der Sport- und Wettkampfordnung können nur vom gesetzlichen Vorstand des NWHV e.V. vorgenommen werden. Hierüber ist mit dem Sportwart Rücksprache zu halten.



1.17 Verstöße gegen die Sport- und Wettkampfordnung

- Verstöße gegen die Sport- und Wettkampfordnung können vom Vorstand des NWHV e.V., dem Sportwart und/oder von der Wettkampfleitung geahndet werden.



2 Spezielles Reglement

2.1 Technik- Meisterschaften

2.1.1 Wettkampfklassen Selbstverteidigung

Die Wettkampfklassen werden gemäß Tabelle 2.1 in Wettkampfgruppen eingeteilt:

Kürzel		Bezeichnung	Gürtelgrad	Technikanforderungen
U10	m/w	Technik - Jugendklasse 1	alle	6 Techniken
U12	m/w	Technik - Jugendklasse 2	alle	6 Techniken
U14	m/w	Technik - Jugendklasse 3	alle	6 Techniken
U18B	m/w	Technik - Jugendklasse 4	Bis 4. Kup	6 Techniken
U18A	m/w	Technik - Jugendklasse 5	1. - 3. Kup	8 Techniken
Ü18B	m/w	Technik - Erwachsene 1	Bis 4. Kup	8 Techniken
Ü18A	m/w	Technik - Erwachsene 2	1. - 3. Kup	8 Techniken
DAN	m/w	Technik - Erwachsene 3	Dan	8 Techniken

Tabelle 2.1: Wettkampfklassen Jugend

2.1.1.1 Anforderungen

Zu zeigen sind je eine beliebige, realitätsnahe, direkte Kontertechnik. Die Verteidigungen mit oder gegen Waffen ist nur zulässig, wenn dies explizit gefordert wird.

- In den Klassen U10, U12, U14 und U18B:
 - 4 x Verteidigung gegen Fassangriffe an die Handgelenke,
 - 2 x Verteidigung gegen Fassangriffe in den Anzug,
- In der Klasse Ü18B:
 - 4 x Verteidigung gegen Fassangriffe an die Handgelenke,
 - 2 x Verteidigung gegen Fassangriffe in den Anzug,
 - 1 x Verteidigung gegen Würgen,
 - 1 x Verteidigung gegen Umklammern.
- In den Klassen U18A und Ü18A
 - 2 x Verteidigung gegen Fassangriffe an die Handgelenke,



- 2 x Verteidigung gegen Fassangriffe in den Anzug,
 - 2 x Verteidigung gegen eine Umklammerung,
 - 1 x Verteidigung gegen einen Faustangriff (Schlag),
 - 1 x Verteidigung gegen einen Fußangriff.
- In der Klasse DAN:
 - 1 x Verteidigung gegen einen Würgeangriff,
 - 1 x Verteidigung gegen einen Faustangriff (Schlag),
 - 1 x Verteidigung gegen einen Fußangriff (Tritt),
 - 1 x Verteidigung gegen einen Stockangriff,
 - 2 x Verteidigung gegen einen Messerangriff,
 - 2 x Verteidigung mit einer Waffe

Eingesetzte Waffen dürfen nur, in Deutschland legale, zugelassene Trainingswaffen sein, keine scharfen Waffen.

2.1.1.2 Austragungsmodus

- In den Wettkampfklassen U10, U12 und U14 werden die Techniken jeweils in einer Hin- und einer Rückrunde gezeigt.
- In den Wettkampfklassen U18A, U18B, Ü18A, Ü18B und DAN werden die Techniken nur einmal gezeigt.
- Unmittelbar nach dem Zeigen der Techniken benoten die Wertungsrichter diese auf dem Wertungsbogen.
- Zur Bewertung werden Punkte in ganzzahligen Schritten von 0 bis 50 vergeben.
- In den einzelnen Klassen entscheidet die Summe der erreichten Punkte über die Platzierung. Bei Punktgleichheit unter den ersten vier Plätzen entscheidet ein Stechen (direkter Vergleich), bei dem von den Wertungsrichtern nur der Sieger, aber keine weitere Bepunktung ermittelt wird.

2.1.1.3 Bewertung

- Realistische Ausführung von Angriff und Verteidigung
- Technikpräzision, Technikausführung
- Effektivität der Technik
- Geschwindigkeit, Gleichgewicht und Atemtechnik
- Kontrolle über den Angreifer während der gesamten Durchführung



- Technikabschluss und Sicherung des Gegners
- Verhältnismäßigkeit zwischen Angriff und Verteidigung
- Wird eine Technik, z.B. nach Abbruch, ein zweites mal gezeigt, so wird für diese Technik die Punktzahl halbiert



2.1.2 Wettkampfklasse Formen

Die Jugend - Wettkampfklassen werden gemäß Tabelle 2.2 in Wettkampfklassen eingeteilt:

Kürzel	Bezeichnung	Klasse	Graduierung
FT-K	Traditionelle Form	KUP	8.-1. Kup
FP-K	Partner Form	KUP	8.-1. Kup
FF-K	Freestyle Form	KUP	8.-1. Kup
FW-K	Waffen Form	KUP	8.-1. Kup
FT-D	Traditionelle Form	DAN	ab I DAN
FP-D	Partner Form	DAN	ab I DAN
FF-D	Freestyle Form	DAN	ab I DAN
FW-D	Waffen Form	DAN	ab I DAN
FS-D	Schwert Form	DAN	ab I DAN
SHOW	Show Form	KUP + DAN	alle

Tabelle 2.2: Wettkampfklassen Formen

2.1.2.1 Anforderungen

In jeder Wettkampfklasse werden einstudierte, überlieferte oder selbst erarbeitete Formen gezeigt, welche aus Selbstverteidigungstechniken bestehen. „Traditionell“ bedeutet hier, dass Showelemente wie z.B. Saltos etc. nicht erlaubt sind. Bei den Formen handelt es sich, abgesehen von der Partnerform, um Einzelformen, d.h. jeder Wettkämpfer startet allein. In der Kategorie Showform dürfen Gruppen ab zwei Personen starten, Showelemente sind hier erwünscht. Die Wettkämpfer befinden sich während der Vorführung ohne Helfer auf der Matte.

In der Klasse Waffenform sind nur folgende Waffen erlaubt::

- Kurzstock (Tuk Pong)
- Mittelstock (Chung Pong)
- Langstock (Chang Pong)
- Krückstock (Ji Pang)
- Messer (Kall)
- Gürtel (Pho Bak) oder ein Seil
- Fächer (Pae Cha).

Eingesetzte Waffen dürfen nur, in Deutschland legale, zugelassene Trainingswaffen sein. Die vorgegebenen Zeiten aus Tabelle 2.3 dürfen nicht unterschritten werden, sollten das doppelte jedoch nicht überschreiten:



Klasse	Mindest- Dauer	Waffen	Musik	Stil
Traditionelle Form	30 Sekunden	verboten	verboten	traditionell
Waffen Form	30 Sekunden	benötigt	erlaubt	traditionell
Freestyle Form	30 Sekunden	erlaubt	erlaubt	-
Partner Form	60 Sekunden	erlaubt	erlaubt	-
Schwert Form	30 Sekunden	benötigt	verboten	-
Show Form	30 Sekunden	erlaubt	erlaubt	-

Tabelle 2.3: Anforderungen Formen

2.1.2.2 Austragungsmodus

- Für jeden Wettkämpfer (bzw. Team) gibt es pro Wettkampfklasse nur einen Durchgang.
- Unmittelbar nach dem Zeigen der Formen benoten die Wertungsrichter diese auf dem Wertungsbogen.
- Zur Bewertung werden Punkte in ganzzahligen Schritten von 0 bis 50 vergeben.
- Die Zeit wird zwischen der Ersten und der letzten gezeigten Bewegung genommen, unabhängig von der Spieldauer einer eventuellen Musikuntermalung.
- Zeitunterschreitungen bei den Formen fließen nicht in die Bewertung durch die Wertungsrichter ein, sondern werden durch einen Abzug von insgesamt 10 Punkten von der Punktsomme vom Listenführer geahndet.
- Zeitüberschreitungen gibt es nicht und somit auch keine Punktabzüge dafür.
- In den einzelnen Klassen entscheidet die Summe der erreichten Punkte über die Platzierung. Bei Punktgleichheit unter den ersten vier Plätzen entscheidet ein Stechen (direkter Vergleich), bei dem von den Wertungsrichtern nur der Sieger, aber keine weitere Bepunktung ermittelt wird.

2.1.2.3 Bewertung

- Technikpräzision, Technikausführung,
- Geschwindigkeit, Gleichgewicht, Atmung,
- Schwierigkeitsgrad der Form,
- Timing
- bei nicht traditionellen Formen der Einfallsreichtum,
- wird Musik eingesetzt: die Harmonie der Form zur Musik,



- werden Waffen eingesetzt: die realistische Handhabung der Waffen.

Sollte ein Wettkämpfer die Kontrolle über seine Waffe verlieren, sich oder andere damit verletzen oder offensichtlich gefährden, wird er/sein Team disqualifiziert.



2.2 Kampf-Meisterschaften

2.2.1 Teilnahmeberechtigung

- Teilnahmeberechtigt ist jeder Wettkämpfer, der zum Turniertag die Gürtelbedingungen erfüllt und im Kalenderjahr, in dem das Turnier ausgetragen wird, die geforderte Altersklasse erreicht.
- Jugendliche Wettkämpfer müssen die Teilnahme an einem der Pflicht- Kampflehrgänge im aktuellen oder im vorherigen Jahr nachweisen.

2.2.2 Schutzausrüstung

- Während eines Kampfes ist das Tragen der folgenden Schutzausrüstung vorgeschrieben:
 - Hand- und Fußsafetys (geeignet für Hapkido- Leicht- Kontakt)
 - Tiefschutz (unter dem Dobok getragen)
 - Zahnschutz
- Weiterhin für Jugendliche ist vorgeschrieben:
 - Kopfschutz
- Dringend empfohlen ist ein Brustschutz für weibliche Wettkämpfer
- Jede weitere Schutzausrüstung ist zulässig, sofern sie aus weichen Materialien besteht und von der Turnierleitung genehmigt wurde.
- Die Schutzausrüstung muss in ordnungsgemäßem Zustand sein und ihr Tragen darf keine Gefahr für den Partner oder Gegner darstellen.
- Ein Wettkämpfer, der den Anforderungen unter 1.13 oder 2.2.2 nicht entspricht, ist nicht berechtigt, zu starten.

2.2.3 Wettkampfklassen Jugend

Die Jugend - Wettkampfklassen werden nach Geschlecht, Alter und Größe, jedoch nicht nach Graduierung eingeteilt. Sie gelten ausschließlich für Jugendliche, dabei gelten die folgenden Einteilungen:

- Geschlecht:
 - männlich oder weiblich
- Alter:
 - U13 (11-12 Jahre) für Kinder, die im Wettkampfsjahr 11 oder 12 Jahre alt werden.



- U16 (13-15 Jahre) für Jugendliche, die im Wettkampfsjahr 13, 14 oder 15 Jahre alt werden.
- U18 (16-18 Jahre) für Jugendliche, die im Wettkampfsjahr 16, 17 oder 18 Jahre alt werden.
- Körpergröße:
 - bis 140, -150, -160, -170, -180, -190, > 190 cm

Eine Übersicht bietet Tabelle 2.4.

Kürzel	Bezeichnung	Altersklasse	Grad	Körpergröße	Kampfzeit
U13 m/w	Jugendliche U13	11-12 Jahre	ab 8. Kup	je 10 cm	2 Minuten
U16 m/w	Jugendliche U16	13-15 Jahre	ab 8. Kup	je 10 cm	2 Minuten
U18 m/w	Jugendliche U18	16-18 Jahre	ab 8. Kup	je 10 cm	2 Minuten

Tabelle 2.4: Wettkampfklassen Jugend (Kampf)

2.2.4 Wettkampfklassen Erwachsene

Die Senior - Wettkampfklassen werden nach Geschlecht und Gewicht, jedoch nicht nach Graduierung eingeteilt.

- Frauen: -60, -75, >75 kg
- Männer: -66, -76, -86, -96, >96 kg

Eine Übersicht bietet Tabelle 2.5.

Die Wettkampfleitung behält sich vor, je nach Teilnehmerzahl und Gewichtsverteilung in den Klassen, auch andere Klasseneinteilungen vornehmen. Des Weiteren gilt 1.7.

Kürzel	Bezeichnung	Altersklasse	Grad	Kampfzeit
M-65	Männer bis 65kg	ab 18 Jahre	ab 8. Kup	3 Minuten
M-71	Männer bis 71kg	ab 18 Jahre	ab 8. Kup	3 Minuten
M-78	Männer bis 78kg	ab 18 Jahre	ab 8. Kup	3 Minuten
M-86	Männer bis 86kg	ab 18 Jahre	ab 8. Kup	3 Minuten
M-86+	Männer über 86kg	ab 18 Jahre	ab 8. Kup	3 Minuten
W-60	Frauen bis 60kg	ab 18 Jahre	ab 8. Kup	3 Minuten
W-75	Frauen bis 75kg	ab 18 Jahre	ab 8. Kup	3 Minuten
W-75+	Frauen über 75kg	ab 18 Jahre	ab 8. Kup	3 Minuten

Tabelle 2.5: Wettkampfklassen Senior (Kampf)



2.2.5 Wettkampfgericht

Zum Wertungsgericht gehören Mattenleiter, Wertungsrichter, Zeitnehmer und Listenführer.

- **Mattenleiter:**
Der Mattenleiter befindet sich auf der Kampffläche und ist für die regeltechnische Überwachung des Kampfes und der Kämpfer zuständig. Er allein gibt Kommandos, spricht Ermahnungen, Strafen, Verwarnungen oder Disqualifikationen aus. Er entscheidet, ob bei einer Kampfunterbrechung die Zeitmessung angehalten wird. Am Ende des Kampfes verkündet er das Ergebnis.
- **Wertungsrichter:**
Die Wertungsrichter bewerten entsprechend der Vorgaben (2.2.12 und 2.2.10). Sie müssen den Mattenleiter auf Regelverstöße hinweisen und können den Mattenleiter auffordern, den Kampf zu unterbrechen, um gemeinsam mit ihm über Ermahnungen, Strafen, Verwarnungen oder Disqualifikationen zu entscheiden.
- **Zeitnehmer:**
Der Zeitnehmer sitzt an der Wettkampffläche und ist für die Zeitnahme zuständig. Bei Kämpfen gibt er dem Mattenleiter durch den Zuruf „Zeit“ das Signal, dass die Kampfzeit abgelaufen ist.
- **Listenführer:**
Der Listenführer sitzt an der Wettkampffläche und ist für die ordnungsgemäße Führung der Wettkampflisten, Notierung der Wertungen und das Aufrufen der Wettkämpfer zuständig.

2.2.6 Kampfzeit

Die Dauer der Kampfzeit ist der jeweiligen Wettkampfklasse zu entnehmen (siehe Tabelle 2.4 und Tabelle 2.5). Während einer angezeigter Kampfunterbrechungen wird die Uhr angehalten.

2.2.7 Kampfsystem

- Es wird im Leicht-Kontakt gekämpft. Unter einem regelgerechten Leicht-Kontakt-Angriff wird ein Angriff verstanden, der den Gegner deutlich aber verletzungsfrei berührt. Ist der Härtegrad der Ausführung dazu geeignet, dem Gegner Verletzungen zuzufügen ist der Kämpfer vom Mattenleiter zu ermahnen, zu bestrafen, zu verwarnen oder vom Kampf zu disqualifizieren.
- Kampfunfälle werden nicht bestraft. Ob eine verbotene Aktion oder ein unvermeidbarer Kampfunfall vorliegt, entscheidet der Mattenleiter, eventuell auch nach Rücksprache mit den Wertungsrichtern. Handelt es sich um keine verbotene Aktion, so wird der Kampf fortgesetzt. Sollte nur einer der Kämpfer den Kampf fortsetzen können, wird dieser zum Sieger erklärt.



- Zulässig sind alle kontrollierten Angriffe zum Kopf und Oberkörper oberhalb der Gürtellinie, mit den gepolsterten Flächen der Hand- bzw. Fußsafetys, des Weiteren mit der Fußsohle. Ferner ist das regelgerechte Werfen des Gegners gestattet.

Regelgerechtes Werfen:

- Zulässig sind alle Feger, Sicheln und Würfe, die dem Grundsatz entsprechen, dass der Gegner kontrolliert und verletzungsfrei zu Boden gebracht wird.
- Unzulässig sind das Zubodenreißen, Werfen durch Hebeln, reine Handwürfe oder Fegetechniken von vorne gegen die Beine.

2.2.8 Austragungsmodus

- Innerhalb einer Wettkampfklasse kämpft jeder gegen jeden. In Klassen mit mehr als 6 Startern werden Vorrundenklassen ausgelost. Die Bestplatzierten jeder Vorrundenklasse erreichen die Finalklasse.
- Bei zwei Vorrundenklassen besteht die Finalklasse aus 4, bei drei Vorrundenklassen aus 3 Kämpfern. Hier wird im KO-System gekämpft.
- In den Finalkämpfen kann ein Kampf nicht „Unentschieden“ gewertet werden. Bei „Unentschieden“ verlängert sich die Kampfzeit um eine Minute. Bei einem weiteren „Unentschieden“ entscheidet die Wertung des Mattenleiters.
- Ein Kampf wird nach der Unterbrechung von derselben Stelle aus fortgesetzt.
- Nach dem Verlassen der Matte wird der Kampf in der Mattenmitte fortgesetzt.
- Ein Kampf kann nach Absprache mit den Wertungsrichtern vom Mattenleiter wegen technischer Überlegenheit vorzeitig beendet werden.
- Verletzungsunterbrechungen sollten 60 Sekunden nicht überschreiten. Blutungen müssen innerhalb von 2 Minuten vollständig gestillt sein.

2.2.9 Kampfkommandos

Eine Übersicht der Kampfkommandos zeigt Tabelle 2.6.

2.2.10 Bewertung

2.2.10.1 Bewertungskriterien

Sieger ist der „optisch überlegene“ Wettkämpfer. Bewertungskriterien sind hierbei:

- Präzision erfolgreicher Techniken,
- Dynamik und Geschwindigkeit erfolgreicher Techniken,
- Anzahl der erfolgreichen Techniken,



Koreanisch	Deutsch
Ch'ariot	Achtung
Kyonge	Verbeugen
Ch'umbi	Stellung einnehmen
Ch'isak	Kampfbeginn
Gallyo	Kampfunterbrechung
Tallido	Umdrehen
Gesok	Weiterkämpfen
Guman	Kampfende

Tabelle 2.6: Kampfkommandos

- Effektivität der eigenen Deckungsarbeit.

Ebenfalls in die Bewertung gehen erhaltene Strafen sowie erhaltene Verwarnungen als Vorteil für den Gegner ein. Als Hilfe für die Bewertung der einzelnen Bereiche kann zur Orientierung Tabelle 2.7 hinzugezogen werden.

2.2.10.2 Punktvergabe

Die Punktevergabe aus Tabelle 2.7 dient zur Orientierung und Hilfe bei der Bewertung erfolgreicher Techniken.

Technik	Punkte
Faust zum Kopf	1
Fuß zum Kopf	2
Faust zum Körper	1
Fuß zum Körper	1
Kontrollierter Wurf	2
Strafe	-1
Verwarnung	-2

Tabelle 2.7: Hilfstabelle Punkteverteilung

2.2.10.3 Platzierung

Über die Platzierung entscheidet das Gesamtergebnis aller Wettkämpfe, d.h. das Verhältnis zwischen gewonnenen, unentschiedenen und verlorenen Kämpfen.

2.2.11 Verbotene Aktionen

Generell verboten sind:

- vorsätzliches oder grobfahrlässiges Verletzen des Gegners,



- übertriebene Härte,
- gleichzeitiges Fassen und Schlagen,
- gleichzeitiges Fassen und Treten,
- Ellbogen- und Kniestöße,
- Nerven- und Hebeltechniken,
- Würgetechniken,
- Angriffe zum Hals,
- Angriffe zu den Fingern, Haaren, Zehen oder dem Genitalbereich,
- Tragen unvollständiger, falscher oder fehlerhafter Schutzausrüstung,
- Sprechen auf der Matte,
- Mattenflucht,
- Unsportliches Verhalten während des Kampfes,
- Unsportliches Verhalten der Betreuer oder Anderer während des Turniers.
Hierbei hat der Mattenleiter das Recht für die Zeit des laufenden Kampfes den Betreuer in den Zuschauerraum, Andere der Halle zu verweisen. Der Betreuer muss an der Matte ausgewechselt werden. Ist dies nicht möglich, darf der entsprechende Kämpfer nicht weiterkämpfen und verliert den Kampf.

2.2.12 Sanktionen

Nach Entscheidung des Mattenleiters führt eine verbotene Aktion mindestens zu einer Ermahnung! Eine verbotene Aktion kann aber auch direkt zu einer Strafe, zu einer Verwarnung oder zu einer Disqualifikation führen. Der Mattenleiter kann mit den Wertungsrichtern Rücksprache halten. Für eine Kampf- Disqualifikation muss der Mattenleiter mit den Wertungsrichtern Rücksprache halten.

- Ermahnungen dienen dazu, einen Kämpfer auf die Einhaltung der Kampfregeln hinzuweisen. Sie können durch den Mattenleiter jederzeit ausgesprochen werden und wirken sich nicht auf die Wertung aus. Verbotene Aktionen und Regelwidrigkeiten sanktioniert der Mattenleiter unmittelbar während einer Kampfunterbrechung.
- Strafen („Minuspunkt“) und Verwarnungen („Warnung vor Disqualifikation“) dienen der Kampfsicherheit und können nicht angefochten werden.
- Eine Strafe („Minuspunkt“) wird vom Mattenleiter durch das Heben des linken Zeigefingers sowie durch den Hinweis „Minuspunkt“ ausgesprochen, während er mit der rechten Hand auf den betreffenden Kämpfer zeigt.



- Eine Verwarnung wird vom Mattenleiter durch das Heben der flachen linken Hand sowie durch den Hinweis „Verwarnung“ ausgesprochen, während er mit der rechten Hand auf den betreffenden Kämpfer zeigt.
- Drei Strafen während eines Kampfes führen unmittelbar zu einer Verwarnung.
- Zwei Verwarnungen während eines Kampfes führen unmittelbar zu einer Kampf-Disqualifikation.
- Vier Verwarnungen während des Turniers führen zu einer Turnier- Disqualifikation.
- Zwei Kampfdisqualifikationen während des Turniers führen zu einer Turnierdisqualifikation.
- Bei einer Disqualifikation wird der Kampf unmittelbar abgebrochen und der Gegner zum Sieger erklärt.

2.2.13 Schiedsgericht und Anfechtung

- Das Ergebnis eines Kampfes kann innerhalb von 5 Minuten bei der Turnierleitung angefochten werden.
- Ein Schiedsgericht besteht aus einem Mitglied der Turnierleitung, dem Mattenleiter und den beiden Betreuern. Sie diskutieren umgehend nicht öffentlich das Kampfergebnis. Anschließend entscheidet der Mattenleiter, ob das Kampfergebnis bestätigt, der Kampf unentschieden gewertet oder wiederholt wird. Seine Entscheidung ist nicht weiter anfechtbar.



2.3 Bruchtest-Meisterschaften

2.3.1 Einzelbruchtest

2.3.1.1 Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt ist jeder volljährige Wettkämpfer, der mindestens den gelben Gürtel trägt.

2.3.1.2 Wettkampfklassen

Es wird in den Wettkampfklassen lediglich nach Graduierung (Kup- bzw. Dan-Grad) unterschieden.

Kürzel	Bezeichnung	Voraussetzungen
BT-K	Bruchtest-Kup-Klasse	8.-1. Kup
BT-D	Bruchtest-Dan-Klasse	Mindestens 1. Dan

Tabelle 2.8: Wettkampfkategorie Bruchtest

2.3.1.3 Austragungsmodus

- Der Wettkampf wird in einem Zyklus von vier Runden entschieden. Wer das Rundenziel nicht erreicht, scheidet aus. Erreicht in einem Durchgang kein Wettkämpfer das Rundenziel, so gelangen alle Wettkämpfer dieser Runde in die nächste.
- Werden die vier Runden von mehreren Wettkämpfern gemeistert, wird die Brettstärke erhöht. Sollten wiederum alle Runden gemeistert werden, werden die geforderten Techniken geändert.
- Es werden alle Bruchtests an vom Veranstalter gestellten, bruchtestgeeigneten, unbenutzten Brettern gleicher Art und Güte durchgeführt. Die Stärke der Bretter wird mit einem neuen Zyklus erhöht und ist für den Zyklus gleich.
- Der Wettkämpfer hat nicht das Recht, sich seine Bretter auszusuchen.
- Alle Bretter werden frei (d.h. mit 2-3 Fingern) von derselben Person gehalten. Der Wettkämpfer kann die Orientierung des Brettes vorgeben.
- Der Wettkämpfer hat jeweils nur einen Versuch den Bruchtest erfolgreich durchzuführen und das Rundenziel zu erreichen.



2.3.1.4 Anforderungen für die verschiedenen Wettkampfklassen:

Runde	Vorgabe	Runde	Vorgabe
1 (5)	Handkantenschlag	9 (13)	Handkantenschlag
2 (6)	Nichtgesprungene Fußtechnik	10 (14)	Gesprungene Fußtechnik
3 (7)	Fauststoß oder -schlag	11 (15)	Fauststoß oder -schlag
4 (8)	Gedrehte, nichtgesprungene Fußtechnik	12 (16)	Gedrehte, gesprungene Fußtechnik

Tabelle 2.9: BT-K

Runde	Vorgabe	Runde	Vorgabe
1 (5)	Handkantenschlag	9 (13)	Handkantenschlag
2 (6)	Gedrehte, nichtgesprungene Fußtechnik	10 (14)	Gedrehte Fußtechnik am Boden
3 (7)	Fauststoß oder -schlag	11 (15)	Fauststoß oder -schlag
4 (8)	Gesprungene Fußtechnik	12 (16)	Gedrehte, gesprungene Fußtechnik

Tabelle 2.10: BT-D

2.3.1.5 Bewertung

- Ein Brett gilt als erfolgreich zerbrochen, wenn es vor dem Auftreffen auf dem Boden in mindestens zwei komplett getrennte Stücke geteilt wurde.
- Bei Ausführung einer Technik, die nicht der Rundenvorgabe entspricht, gilt das Rundenziel als nicht erreicht. Ein eventuell trotzdem durchbrochenes Brett gilt in der Endabrechnung nicht.
- Über die Platzierung entscheidet die Anzahl der erfolgreich abgeschlossenen Runden, so dass ggf. zwischen den Besten (Platzierung 1 bis 3) ein Stechen über die genannten vier Runden hinaus in einem neuen Zyklus stattfindet.
- Wer kein Brett durchbricht, erhält keine Platzierung, sondern nur den Vermerk „teilgenommen“.



2.3.2 Bruchtest-Form

2.3.2.1 Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt ist jeder volljährige Wettkämpfer, der mindestens den gelben Gürtel trägt.

2.3.2.2 Wettkampfklassen

Es wird in den Wettkampfklassen lediglich nach Geschlecht unterschieden.

Kürzel	Bezeichnung
BF-M	Bruchtest Form Männer
BF-F	Bruchtest Form Frauen

Tabelle 2.11: Wettkampfkategorie Bruchtest-Form

2.3.2.3 Anforderungen

Der Wettkämpfer zeigt eine ihm freigestellte Bruchtestform. Über den Sieg entscheiden die Anzahl der zerbrochenen Bretter und die benötigte Zeit. Die Bruchtestform erfolgt an 6 Brettern, ca. 28x28x2 cm. Vier Bretter werden von jeweils ein bis zwei Personen fest gehalten. Zwei Bretter werden frei gehalten. Die beiden frei gehaltenen Bretter müssen nebeneinander platziert werden und in Richtung der vom Veranstalter vorgegebenen Sicherheitszone fallen. Der Abstand zueinander ist freigestellt. Die restlichen Bretter kann der Wettkämpfer frei auf einer Fläche von 8x8 Metern platzieren. Der Wettkämpfer zeigt 6 einzelne Bruchtests. Doppel-Bruchtests oder das Aufeinanderlegen von Brettern ist nicht erlaubt. 3 Bruchtests werden mit dem Fuß/Bein ausgeführt, davon einer an einem freigehaltenem Brett. 3 Bruchtests werden mit der Hand/Faust/Arm ausgeführt, einer davon an einem Freigehaltenen Brett. Der Wettkämpfer hat zwei Minuten Zeit, seine Bretter zu platzieren und Aufstellung zu nehmen. Sollte ein Brett nicht zerbrechen, kann der Wettkämpfer weiterhin seine Form fortsetzen.

2.3.2.4 Austragungsmodus

- Für jeden Wettkämpfer gibt es nur einen Durchgang.
- Für jedes Brett hat der Wettkämpfer nur einen Versuch.
- Die Zeitnahme startet mit dem ersten Kontakt am ersten Brett und endet mit dem letzten Kontakt.
- Es werden alle Bruchtests an vom Veranstalter gestellten, bruchtestgeeigneten, unbenutzten Brettern gleicher Art und Güte durchgeführt. Die Stärke der Bretter wird mit einem neuen Zyklus erhöht und ist für den Zyklus gleich.
- Der Wettkämpfer hat nicht das Recht, sich seine Bretter auszusuchen.



2.3.2.5 Bewertung

- Ein Brett gilt als erfolgreich zerbrochen, wenn es vor dem Auftreffen auf dem Boden in mindestens zwei komplett getrennte Stücke geteilt wurde.
- Bei Ausführung einer Technik, die nicht der Rundenvorgabe entspricht, gilt das Rundenziel als nicht erreicht. Ein eventuell trotzdem durchbrochenes Brett gilt in der Endabrechnung nicht.
- Über die Platzierung entscheidet die Anzahl der erfolgreich zerbrochenen Bretter.
- Bei gleicher Anzahl zerbrochener Bretter entscheidet die benötigte Zeit.



3 Unterschriften und Inkrafttreten

Die Sport- und Wettkampfordnung tritt mit Unterzeichnung in Kraft. Alle anderen Sport- und Wettkampfordnungen verlieren ihre Gültigkeit.

1. Vorsitzender

2. Vorsitzender

Jugendleitung

Sportwart