15th European Open Hapkido Championship 2024

Fighting

Self-defence

Hyeong/Kata

Breakfall

Breaking

Show

Lutherstadt Wittenberg
Germany

1/2 June 2024

www.hapkido-international.eu

hapkido-international@t-online.de

15 오픈 유러피언 챔피언십 합기도

2024년 6월 01/02일 비텐베르크/독일

15. Open European Championship Hapkido

01/02 June 2024 Wittenberg/Germany

www.hapkido-international.eu
hapkido-international@t-online.de

Einladung zur 15. Offenen Europameisterschaft im Hapkido

Liebe Kampfkunstfreunde in Deutschland, Europa und der Welt,
wir freuen uns, euch im Juni auf der 15. Offenen Europameisterschaft im Hapkido in Deutschland zu begrüßen.

Datum:	**01./02. Juni 2024**
Ort:	**Stadthalle Wittenberg, An der Stadthalle 1, 06886 Wittenberg, Deutschland**
Beginn:	**01. Juni 2024, 09:00 Uhr**
Ende:	**02. Juni 2024, voraussichtlich 16:00 Uhr**
Anmeldung:	**ab 01.03.2024 unter www.hapkido-international.eu**
Startgebühr:	**15,- € pro Person und Kategorie – weitere Kosten siehe unten**

Ausdrücklich willkommen sind neben Kampfkünstlern des Hapkido auch Kolleginnen und Kollegen verwandter Kampfkünste (z.B. Ju/Jiu Jitsu, Aikido oder Taekwondo). Diese Meisterschaft ist ebenfalls offen für Nationen außerhalb Europas.
Das Regelwerk zur Meisterschaft ist der Internetseite der International Hapkido Cooperation – IHC – in verschiedenen Sprachen zu entnehmen.

Übernachtung:

Die Übernachtung der Teilnehmenden ist in örtlichen Wittenberger Herbergen/Hotels oder Apartments möglich. Wir weisen darauf hin, dass ihr die Buchung eigenständig vornehmen müsst und rechtzeitig buchen solltet. Für das kleinere Budget steht teilnehmenden Gruppen vom 31.05. bis 02.06.2024 die Möglichkeit der Übernachtung auf unserem Trainingsgelände zur Verfügung (Hallenübernachtung für 8,- € pro Person und Nacht inkl. Frühstück – Anschrift: Platz der Jugend 2, 06886 Wittenberg – Schlafsäcke und Isomatte sind bitte mitzubringen). Die Buchung der Hallenübernachtungsoptionen erfolgt über den Anmeldelink auf der Website.

Ablauf:

Freitag, 31.05.2024 Anreise

19:00 Uhr –**Abendessen Restaurant „Carpe Diem“ (Reservierung über Anmeldelink; Bezahlung vor Ort)**

Samstag, 01.06.2024

08:00 Uhr – Einlass

Registrierung der Wettkämpfer – Wiegen für die Kampfklassen

08:30 Uhr – Kampfrichterbesprechung

09:00 Uhr – Eröffnungszeremonie

09:30 Uhr – Beginn der Wettkämpfe in der Kategorie Kampf

Am Samstag werden die Kategorien Kampf, Selbstverteidigung und Weitsprung ausgetragen

19:00 Uhr **– Dinnerparty – SV Einheit Wittenberg, Platz der Jugend 2, 06886 Wittenberg (Kosten 20,- €/Reservierung über Anmeldelink; Bezahlung vorab)**

Sonntag, 02.06.2024

09:00 Uhr – Einlass

09:30 Uhr – Beginn der Wettkämpfe

Am Sonntag werden die Kategorien Formen, Show und Bruchtest ausgetragen

15:00 Uhr – Siegerehrung und Verabschiedung

(Änderungen im Programmablauf vorbehalten)

Anmeldung:

Die Anmeldung wird ab 01.März 2024 auf der Internetseite www.hapkido-international.eu freigeschaltet. Hier könnt Ihr Eure Starts und alle Zusatzpakete (Hallenübernachtungen, Essen am Freitag, Essen am Samstag) buchen.

Anmeldungen - ausschließlich online – **bis spätestens 12. Mai 2024** – für Eingänge nach diesem Stichtag werden 5,- € Nachmeldegebühr erhoben.

Zahlung:

bis spätestens **19. Mai 2024** auf folgendes Konto:

Hapkido- und Jiu Jitsu Bund Sachsen-Anhalt
Bank: Commerzbank Wittenberg
IBAN: DE09 8008 0000 0809 6089 00
BIC: DRESDEFF800

IHC - Offene Hapkido Europameisterschaften

Deutsches Reglement

Version: 6.9 DE

Oktober 2023

1. Turnier

1.1 Präambel

Die International Hapkido Cooperation e.V. richtet alle zwei Jahre die IHC Hapkido Europameisterschaften aus. Diese stiloffene Hapkido Meisterschaft dient zur besseren Verständigung, zur Zusammenarbeit der Hapkidoin in Europa und soll die Freundschaft der Hapkido Meister und deren Schüler vertiefen. Wettkämpfer der europäischen Nationen haben die Möglichkeit, sich in partnerschaftlichen, sportlichen und fairen Wettkämpfen zu messen und den Hapkido Sport zu repräsentieren. Dazu sind alle Hapkido treibenden Vereine, Verbände und Schulen in Europa recht herzlich eingeladen. Die Meister sind dazu angehalten, ihre besten Starter als Vertreter ihres Verbandes oder Vereins zur Europameisterschaft zu entsenden. Zudem sind außereuropäische Nationen zu diesen Meisterschaften zugelassen und herzlichst eingeladen.

Die Teilnehmer der IHC Hapkido Europameisterschaften verpflichten sich, einen sportlich fairen Wettkampf auszutragen und akzeptieren durch ihre Teilnahme das hiermit vorliegende Reglement und das Kampfgericht.

Sämtliche Rollen, die in diesem Dokument geschrieben stehen, sind geschlechtsneutral zu verstehen, um den Aufwand der Unterscheidung in diesem Dokument zu reduzieren.

1.2 Ehrungen

Der Sieger einer Klasse trägt den Titel „Hapkido Europameister", bzw. „Hapkido Jugend Europameister". Die ersten drei Platzierungen werden mit Pokalen oder Medaillen geehrt. Jeder Teilnehmer erhält eine Urkunde.

1.3 Mattenfläche

Es wird empfohlen eine dreiteilige Mattenfläche für die Wettbewerbe zu nutzen:

- eine innere Fläche von 6x6 Metern
- einen ersten äußeren andersfarbigen Ring (zur Innenfläche) von 8x8 Metern
- einen zweiten äußersten andersfarbigen Ring (zum ersten äußeren Ring) von 10x10 Metern

Des Weiteren sollte es, gemessen an der Teilnehmerzahl und den Möglichkeiten, eine zweite genauso gestaltete Mattenfläche und zusätzlich eine Vorbereitungsfläche geben.

Es muss weitestgehend sichergestellt werden, dass die Wettbewerbe und die Vorbereitungen für die Teilnehmer, Mattenleiter und Kampfrichter sowie Zuschauer verletzungs- und gefährdungsfrei durchgeführt werden können.

1.4 Organisation

Das Turnier wird auf verschiedenen organisatorischen Ebenen ausgerichtet. Neben den unterschiedlichen Leitungsgremien wird die Organisation durch zahlreiche Helfer unterstützt.

1.4.1 Turnierleitung

Das Turnier hat einen Turnierleiter, der vor Beginn durch das IHC-Präsidium/den IHC-Vorstand ernannt und allen Anwesenden bekannt gegeben wird.

1. Der Turnierleiter steht dem obersten Turniergericht vor

2. Er hat selbst Stimmrecht bei Entscheidungen, die dem Turniergericht vorgelegt werden

3. Er setzt die Mattenleiter und Mattengerichte ein

Es sollte darauf geachtet werden, dass die Zusammensetzung eines Mattengerichts eine Wettkampfkategorie durchbewertet und nicht zwischendurch ausgetauscht wird, es sei denn, wichtige Umstände erfordern dies.

1.4.2 Turniergericht

Das Turniergericht besteht aus mindestens zwei Turnierrichtern und der Turnierleitung. Es muss eine ungerade Anzahl von Turnierrichtern geben, damit immer ein Mehrheitsentscheid entsteht. Die Turnierrichter werden vor Beginn der Wettkämpfe durch die Turnierleitung ernannt und allen Anwesenden bekannt gegeben. Das Turniergericht ist die oberste Instanz des Turniers und entscheidet bei Streitfällen in letzter Instanz. Die Turnierrichter haben je eine Stimme. Entscheidungen werden mit einfacher Mehrheit gefällt.

1. Das Turniergericht entscheidet in Streitfällen als letzte Instanz

2. Das Turniergericht besteht aus dem Turnierleiter und zwei Turnierrichtern

3. Der Turnierleiter und die Turnierrichter dürfen immer nur "Für" oder "Gegen" den Streitfall entscheiden. Es gibt keine Enthaltung.

1.4.3 Mattenleitung

Der Mattenleiter wird je Kategorie von der Turnierleitung eingesetzt.

1. Er steht je Wettkampfkategorie dem Mattengericht vor

2. Er hat im Streitfall im Rahmen des Mattengerichts eine Stimme

3. Er ist selbst Mattenrichter

4. Er verteilt ggf. wettkampfkategoriespezifische Strafpunkte an Teilnehmer (z.B. Zeitverletzung, Regelverletzung, etc.).

Dem Mattenleiter obliegt die Leitung des jeweiligen Durchgangs einer Wettkampfklasse und die Einhaltung und Interpretation der Wettkampfregeln im Falle von Unklarheiten. Er entscheidet auch in erster Instanz bei Unklarheiten. Er kann bei unkontrollierter Gefährdung einen Durchgang unter- oder auch abbrechen.

Der Mattenleiter ist für die Besprechung vor dem Start jeder Wettkampfklasse verantwortlich und er leitet das Grüßen der Starter und der Mattenrichter vor dem Wettkampfbeginn.

Der Mattenleiter prüft alle Materialien und die Kleidung. Er kann diese ablehnen, sofern eine unkontrollierbare Gefahr für Teilnehmer oder Anwesende besteht.

Alle Unklarheiten und Beschwerden müssen zeitnah mit dem Mattenleiter geklärt werden. Wenn keine Einigung erzielt werden kann, wird das Turniergericht hinzugezogen, um eine Entscheidung zu fällen.

1.4.4 Mattengericht

Das Mattengericht besteht aus dem Mattenleiter und mindestens zwei weiteren Mattenrichtern. Es können jedoch auch mehr Mattenrichter eingesetzt werden, wobei die Anzahl aller Mattenrichter immer ungerade sein sollte.

Aufgaben des Mattengerichts:

1. Als erste Anlaufstelle für Einsprüche nimmt das Mattengericht den Einspruch/Streitfall auf und gibt bei Nichteinigung zwischen den Streitpartnern und dem Mattengericht selbst den Fall an das Turniergericht weiter.

2. Bei unklaren, gefährlichen oder anderen unterbrechungswürdigen Situationen kommt das Mattengericht zusammen und bespricht sich. Auf Basis der Besprechung wird weiter entschieden.

1.4.5 Mattenrichter

Die Mattenrichter werden durch die Turnierleitung eingesetzt. Die Aufgaben sind:

1. Bepunktung/Bewertung der Teilnehmer je nach kategoriespezifischen Kriterien

2. Die Bewertung hat immer vollständig objektiv zu erfolgen und orientiert sich an den kategoriespezifischen Bewertungskriterien.

1.4.6 Einspruch

Ein Einspruch gegen bestimmte Bewertungen oder Änderungen, die unter 1.4.7 genannt sind, ist unter den folgenden Bedingungen möglich:

1. Die Frist für einen Einspruch zu einer Wettkampfkategorie ist auf die Dauer der Kategorie + 1 Stunde nach Abschluss dieser festgelegt. Danach kann kein Einspruch mehr erhoben werden. Ein Einspruch wird formell zunächst beim verantwortlichen Mattengericht der zu verantwortenden Kategorie in der der Einspruch erhoben werden soll, eingereicht. Das Mattengericht ist verpflichtet, dem Einspruch Gehör zu schenken. Ist der Einspruch berechtigt, hierzu reicht ein Mehrheitsentscheid des Mattengerichts, wird der Einspruch an das Turniergericht weitergegeben, welches eine finale Entscheidung herbeiführt.

2. Die Frist für einen Einspruch gegen die Gesamtwertung einer Kategorie ist bis zur Siegerehrung der EM insgesamt festgelegt. Danach kann kein Einspruch mehr eingelegt werden. Ein Einspruch wird formell beim Turniergericht eingereicht. Das Turniergericht ist verpflichtet dem Einspruch Gehör zu schenken. Ist der Einspruch berechtigt entscheidet das Turniergericht endgültig.

Einsprüche sind grundsätzlich möglichst zeitnah oder sofort einzulegen.

1.4.7 Ausnahmen und Abweichungen zur Klassenfindung

Erfahrungsgemäß können Wettkampfklassen wegen zu geringen Teilnehmerzahlen ausfallen. Um dennoch allen Teilnehmern die Möglichkeit eines Starts zu geben, kann die Zusammenlegung ähnlicher oder die Eröffnung neuer Wettkampfklassen sinnvoll sein. Um die Wettbewerbe für alle spannend und herausfordernd zu gestalten, ist es möglich, gewisse Änderungen bezüglich der Bewertung vorzunehmen. Diese müssen transparent und nachvollziehbar gestaltet sein.

Ausnahmen oder Abweichungen von den Bewertungsrichtlinien einer Kategorie, eine Zusammenlegung oder Neueröffnung von Wettkampfklassen sind unter den folgenden Bedingungen möglich:

1. Die Änderungen müssen vor Beginn der jeweiligen Wettkampfkategorie allen Mattenrichtern und Teilnehmern, ggf. auch über den anwesenden Vereinsvertreter, mitgeteilt werden.
2. Die Entscheidung über die Änderung muss durch einen Mehrheitsbeschluss des Turniergerichts bestätigt werden.

1.5 Bewertung

1.5.1 Bewertung Selbstverteidigung, Einzelform, Show, Langstock, Schwert und sonstige Waffenformen

Der Wettbewerb wird von drei bis sieben Mattenrichtern bewertet, jedoch immer in ungerader Anzahl. Die Wertung erfolgt offen. Die Mattenrichter sitzen um die Matte verteilt.

Ab fünf Mattenrichtern wird die höchste und niedrigste Note gestrichen. Die Bewertungsskala erstreckt sich von 1,0 bis 5,0 in Stufen von 0,1 Punkten. 1,0 ist die niedrigste, 5,0 die höchste Wertung.

Bei Punktgleichheit im Finale starten die Teilnehmer erneut. Bei zwei Teilnehmern im Stechen erfolgt die Wertung durch die Mattenrichter durch ein Handzeichen. Bei mehr als zwei Teilnehmern wird erneut durch Punktbewertung entschieden.

1.5.2 Strafen

1. Verlassen der Matte

Als Verlassen der Matte zählt das Berühren des umgebenden Hallenbodens. Für das Verlassen der Matte wird vom Mattenleiter 1,0 Punkt von der Gesamtnote abgezogen.

2. Zeitvorgaben

Für das Über-, Unterschreiten einer Zeitvorgabe um mehr als 7 Sekunden wird vom Mattenleiter 1,0 Punkt von der Gesamtnote abgezogen. Die Zeit zählt von der ersten bis zur letzten Bewegung der Teilnehmer.

3. Abbruch

Für eine deutlich erkennbar abgebrochene Form werden vom Mattenleiter 1,0 Punkte von der Gesamtnote abgezogen.

4. Gefährdung

Ob und wann ein Teilnehmer durch sein Verhalten andere gefährdet, entscheidet das jeweilige Mattengericht durch den jeweilig eingesetzten Mattenleiter. Eine Disqualifikation oder ein Punktabzug zwischen 1,0 und 5,0 ist möglich.

1.5.3 Bewertung Weitsprung

Der Wettbewerb wird von einem Mattenleiter und zwei Schiedsrichtern bewertet. Diese prüfen die Einhaltung der Absprungmarkierung und messen die Sprungweite.

1.5.4 Bewertung – Bruchtestform

Der Wettbewerb wird von einem Mattenleiter, einem Zeitnehmer und einem Beobachter geleitet und bewertet. Ein erfolgreicher Bruchtest zählt, sobald ein Brett vollständig in der Luft, nicht am Boden, zerbricht.

1.5.5 Bewertung Kampf

Das Mattengericht für die Wettkampfkategorie „Kampf" besteht aus dem Mattenleiter und mindestens zwei Mattenrichtern. Es wird unterstützt vom Zeitnehmer, dem Punktezähler/den Punktezählern und den Listenführern.

Bewertungskriterien:

2 Punkte	Fuß zum Kopf, Kombinationen (Beispiel: Sequenz Faust + Fuß, Fuß + Fuß, o.ä. und mehrere kurz hintereinander durchgeführte Treffer), Festlegen am Boden
1 Punkt	Fuß zum Körper, Faust zum Kopf/Körper
0 Punkte	gegenseitiges Treffen ohne Überlegenheit
-1 Punkt	verbotene Aktionen (Unfälle werden nicht bestraft) - nähere Erläuterungen dazu siehe Kapitel Kampf -

Die Wertung erfolgt über ein offenes Flaggensignal, das bis zu zwei Sekunden gezeigt wird. Die Wertung zählt, sobald mindestens zwei Flaggen zum gleichen Ereignis zeitgleich gezeigt werden.

Flaggensignale:

– Flagge senkrecht über dem Kopf	+2 Punkte
– Flagge waagrecht zur Seite	+1 Punkt
– Flagge zur Seite nach unten	-1 Punkt (Minuspunkt)
– Flaggen gekreuzt vor dem Körper	Neutral
– Flaggen gekreuzt über dem Kopf	Kampfunterbrechung

Der Mattenleiter leitet den Kampf, punktet aber nicht. Die Punktrichter sind um die Matte verteilt und bewerten den Kampf. Der Punktezähler steht hinter dem Zeitnehmer und Listenführer und interpretiert die Flaggensignale.

Ein Kampf ist beendet, sobald eine der folgenden Bedingungen eintritt

- einer der Kämpfer führt mit sechs Punkten
- ein Wettkämpfer erhält den dritten Minuspunkt und wird disqualifiziert
- die Kampfzeit ist verstrichen
- der Wettkämpfer gibt auf

Bei Punktgleichstand wird nach einer halben Minute Pause für eine weitere Minute gekämpft. Bei erneuter Punktgleichheit entscheidet der erste Treffer einer dritten Kampfrunde.

Es siegt der Kämpfer mit der höchsten Punktzahl, sofern Aufgabe oder Disqualifikation nicht entgegenstehen.

1.6 Haftungsausschluss

Die International Hapkido Cooperation und der Ausrichter übernehmen keine Haftung. Ausgenommen davon ist vorsätzliches Handeln oder grobe Fahrlässigkeit des Veranstalters.

1.7 Datenschutz

Die Daten der Teilnehmer, insbesondere Name, Kupgrad, Alter, Vereinszugehörigkeit und Wertungsergebnisse werden von der IHC und dem ausrichtenden Verein ausschließlich zur Durchführung und Organisation der Europameisterschaft verwendet. Die Starterlisten mit Platzierung und Punktestand werden im Anschluss veröffentlicht und eventuell dauerhaft gespeichert. Die Zwischenwertungen werden spätestens 90 Tage nach Durchführung der Meisterschaft gelöscht. Die Daten werden nur an Dritte übergeben, sofern dies für die oben genannten Zwecke erforderlich und ein ausreichendes Datenschutzniveau gewährleistet ist. Die verantwortlichen Stellen sind der jeweiligen Ausschreibung zu entnehmen.

Auf der Meisterschaft werden von der IHC und dem Ausrichter so wie der Presse Bilder zum Zweck der Berichterstattung und Dokumentation erstellt. Diese werden in der Presse, auf den Internetseiten, in Printmedien und sozialen Netzwerken veröffentlicht.

Die Teilnehmer erklären sich mit der Anmeldung zu einer Wettkampfkategorie damit einverstanden, dass Bilder von Ihnen im Kontext des Wettbewerbs gemacht und veröffentlicht werden.

2. Kampf

2.1 Kampf – Wettbewerb und Modus

Es wird im Leichtkontakt mit Schutzausrüstung mit Schlägen, Tritten und Würfen im Stand gegeneinander gekämpft. Die Kampfzeit beträgt für Erwachsene 2 x 1,5 Minuten und für Jugendliche 2 x 1 Minute. Jeder Kampf hat 30 Sekunden Pause zwischen den 2 Runden.

Bei bis zu fünf Teilnehmern wird im Poolsystem gestartet (jeder gegen jeden). Ab sechs Startern wird im Doppel-KO System gestartet. Ab siebzehn Startern werden Pools mit jeweils bis zu sechzehn Startern gebildet, die in einer Finalrunde gegeneinander antreten.

2.2 Kampf – Vorgaben

Leichtkontakt bedeutet, dass ein Punkt durch einen oberflächlichen Treffer des Gegners an einer zulässigen Trefferfläche erzielt wird. Dieser Treffer muss kontrolliert sein und darf nicht dazu geeignet sein, den Gegner im getroffenen Körperbereich zu verletzen.

Erlaubte Trefferfläche beziehungsweise Treffer sind verletzungsfreie Treffer zum Kopf und Oberkörper über der Gürtellinie. Über eine Verletzung dieser Vorgabe entscheidet der Mattenleiter. Es darf nur mit den gepolsterten Flächen der Schutzausrüstung angegriffen werden.

Fußfeger sind ausschließlich so auszuführen, dass sie nicht geeignet, sind den Gegner zu verletzten, also von hinten oder maximal seitlich gegen die Waden bzw. Oberschenkel. Würfe sind kontrolliert durchzuführen. Im Anschluss an einen Wurf wird der Kampf im Stand von der Mattenmitte fortgesetzt. Es darf am Boden nicht getreten oder geschlagen werden.

Die Leichtkontakt-Schutzausrüstung besteht aus Kopfschutz, Zahnschutz, Handschutz, Tiefschutz und Fußschutz. Der Kopfschutz ist für Erwachsene optional. Schienbeinschützer können getragen werden. Sie müssen aus weichem Material bestehen und dürfen keine Plastik- oder andere harte Elemente enthalten.

Die Polsterung der Schutzausrüstung muss eine deutlich dämpfende Wirkung haben. Sogenannte MMA-Handschuhe sind verboten. Die Ausrüstung muss sauber sein und darf keine Gefährdung für den anderen Wettkämpfer darstellen. Ferse, Fuß und die geschlossene Faust inklusive Daumen sowie Zehen müssen von der Schutzausrüstung deutlich bedeckt sein.

Die Schutzausrüstung wird durch den Mattenleiter geprüft und freigegeben. Ohne diese Freigabe kann der Teilnehmer nicht starten.

Verletzungspause: Sollte aus einer Situation heraus ein Teilnehmer bluten, der Kampf jedoch im Allgemeinen fortgesetzt werden, kann der Mattenleiter eine Verletzungspause anordnen, in der der blutende Teilnehmer versorgt werden kann. Ist die Verletzung nicht innerhalb einer Minute soweit behoben, dass der Kämpfer den Kampf fortsetzen kann, so muss das Mattengericht über den Abbruch des Kampfes beraten und ein Ergebnis bestimmen.

2.3 Kampf – Wettkampfklassen

Dieser Wettkampf ist offen ab 12 Jahren. Die Wettkampfklassen werden nach Jugendlichen und Erwachsenen, Geschlecht und Gewicht eingeteilt. Das Gewicht wird am Wettkampftag ermittelt. Kinder und Jugendliche werden ausschließlich vollständig bekleidet und ohne Wettkampfausrüstung gewogen.

Männlich unter 18 Jahren (Junioren)

Kampf U18 m	**bis 50 kg**
Kampf U18 m	**bis 65 kg**
Kampf U18 m	**bis 75 kg**
Kampf U18 m	**ab 75 kg**

Männlich ab 18 Jahren (Senioren)

Kampf O18 m	**bis 65 kg**
Kampf O18 m	**bis 75 kg**
Kampf O18 m	**bis 85 kg**
Kampf O18 m	**ab 85 kg**

Weiblich unter 18 Jahren (Junioren)

Kampf U18 w	**bis 45 kg**
Kampf U18 w	**bis 60 kg**
Kampf U18 w	**ab 60 kg**

Weiblich ab 18 Jahren (Senioren)

Kampf O18 w	**bis 60 kg**
Kampf O18 w	**bis 70 kg**
Kampf O18 w	**ab 70 kg**

2.4 Kampf – Strafen

Verbotene Aktionen werden mit einem Minuspunkt über das Flaggensystem bestraft.

Verbotene Aktionen sind:

- Angriffe zu Augen, Ohren und Gelenken
- übertriebene Härte
- vorsätzliches Verletzen des anderen Wettkämpfers
- unsportliches Verhalten

- Würgen
- Halten und Schlagen
- Angriffe zu nicht-erlaubten Trefferflächen

Der Mattenleiter kann eine Verwarnung aussprechen. Auch diese wird mit einem Minuspunkt bestraft.

Drei Minuspunkte führen zur Kampfdisqualifikation.

Bei der zweiten Kampfdisqualifikation wird der Kämpfer von allen Kampfklassen disqualifiziert.

3. Selbstverteidigung

3.1 SV – Wettbewerb & Modus

Der Teilnehmer zeigt in einem Durchgang Selbstverteidigungstechniken gegen verschiedene Angriffe seines Trainingspartners. Jede Technik wird einmal je Durchgang gezeigt. Pro Wettkampfklasse sind verschiedene Angriffe vorgeschrieben. Waffen sind nur erlaubt, wenn sie für die Klasse gefordert sind.

3.2 SV – Vorgaben

Dieser Wettkampf erfolgt ohne Musik und im Dobok der eigenen Stilrichtung. Als Waffen sind alle im Hapkido bekannten Waffen und Alltagsgegenstände erlaubt. Es dürfen nur Trainingswaffen verwendet werden. Schadhafte oder scharfe Waffen sind nicht zulässig. Eine Gefährdung durch die verwendeten Waffen ist auszuschließen.

3.3 SV – Wettkampfklassen

Dieser Wettbewerb ist offen ab 12 Jahren. Auch der Trainingspartner muss mindestens 12 Jahre alt sein. Es wird nicht nach Geschlecht unterschieden.

Jugend (unter 18 Jahren)

SD U18 C	**10.- 5. Kup**	6 Techniken, ohne Waffen
SD U18 B	**3. – 4. Kup**	6 Techniken, ohne Waffen
SD U18 A	**1. – 2. Kup**	8 Techniken, davon 2 gegen Waffen

Erwachsene (über 18 Jahren)

SD O18 C	**10.-5. Kup**	6 Techniken, ohne Waffen
SD O18 B	**3. – 4. Kup**	6 Techniken, ohne Waffen
SD O18 A	**1. – 2. Kup**	8 Techniken, davon 2 gegen Waffen
SD DAN	**1. – 10. Dan**	10 Techniken, davon 4 gegen Waffen
SD DAN 40+	**ab 40 Jahre**	10 Techniken, davon 4 gegen Waffen

3.4 SV – Bewertungskriterien

- Einhaltung der Hapkido Prinzipien
- realistische Ausführung von Angriff und Verteidigung
- funktionierende Technik
- Geschwindigkeit, Gleichgewicht und Atemtechnik
- Timing
- Technikabschluss und Sicherung von Gegner und Waffen
- Ausstrahlung, Harmonie und Kraft

4. Weitsprung

4.1 Weitsprung – Wettbewerb & Modus

- jeder Teilnehmer hat insgesamt drei Versuche – der weiteste Versuch zählt in der Wertung
- es wird die Weite der zuerst aufkommenden Hand gezählt
- jeder Teilnehmer hat einen Testsprung ohne Wertung frei
- wenn zwei oder mehr Teilnehmer die gleiche Wertungsweite erreichen, kommt es zu einem Stechen
- die Größe des Teilnehmers in cm wird von seiner gesprungenen Weite abgezogen und ergibt die Wertungsweite
- die Absprungmarkierung darf nicht übertreten werden

4.2 Weitsprung – Vorgaben

- Dieser Wettkampf erfolgt ohne Musik und im Dobok der eigenen Stilrichtung
- Die Absprungzone wird farblich markiert

4.3 Weitsprung – Wettkampfklassen

Dieser Wettbewerb ist offen ab 12 Jahren.

Jugend
LJ Y m U18 (männlich)
LJ Y f U18 (weiblich)

Erwachsene
LJ A m O18 (männlich)
LJ A f O18 (weiblich)

5. Show

5.1 Show – Wettbewerb & Modus

Ein Team mit mindestens 2 und maximal 6 Teilnehmern zeigt eine möglichst kreative Kampfkunst-Show. Traditionelle Elemente sollten dabei im Vordergrund stehen. Trainingswaffen, Alltagsgegenstände und Musik sind erlaubt. Formensynchronlauf ist ebenfalls möglich. Musik und Form sollen eine Einheit bilden. Die Startplätze werden ausgelost.

Zeitvorgabe: mindestens 45 Sekunden - maximal 3 Minuten

5.2 Show – Vorgaben

Von einem Dobok kann abgesehen werden, um Kampfkunsttechniken im Alltag zu demonstrieren.

Von der Zeitvorgabe darf maximal +/- 7 Sekunden abgewichen werden.

Es dürfen nur Trainingswaffen verwendet werden. Schadhafte oder scharfe Waffen oder Gegenstände sind nicht zulässig.

Waffen und Gegenstände dürfen niemanden durch unsachgemäßen Gebrauch gefährden. Über eine Verletzung dieses Punktes entscheidet der Mattenleiter.

5.3 Show – Wettkampfklassen

Dieser Wettbewerb ist offen ab 12 Jahren

Klasse: SHOW

5.4 Show – Bewertungskriterien

- Unterhaltungswert auf Basis von Kampfkunstaspekten
- Beherrschung von Körper und Waffen
- Schwierigkeit und Komplexität
- Synchronität innerhalb des Teams
- Synchronität zur Musik
- Timing
- Schwierigkeitsgrad
- Innovation, Phantasie, Kreativität, Vielfalt der Techniken
- Ausstrahlung und Harmonie

6. Allgemeine Waffenform

6.1 Allgemeine Waffenform – Wettbewerb & Modus

Ein Teilnehmer zeigt eine Form mit einer oder mehreren traditionellen Waffen. Hierbei stehen die Beherrschung und Handhabung der Waffe im Vordergrund.

6.2 Allgemeine Waffenform – Vorgaben

Die Form wird im Dobok der eigenen Stilrichtung gezeigt. Musik ist nicht erlaubt.

Schwert- und Langstockformen sind in jeweils eigenen Kategorien zu zeigen.

Traditionelle Waffen sind z.B. Kurzstock, Mittelstock, Krückstock, Fächer, Gürtel, Seil. Schadhafte Waffen sind nicht zulässig. Ebenso sind in dieser Kategorie scharfe Waffen verboten. Die Waffe darf niemanden durch unsachgemäßen Gebrauch gefährden oder verletzen.Für Danträger wird der Verlust der Waffe als Abbruch gewertet. Schüler dürfen ihre Form einmal fortsetzen.

6.3 Allgemeine Waffenform – Wettkampfklassen

Dieser Wettbewerb ist offen ab 14 Jahren. Die Wettkampfklassen werden nicht nach Alter und Geschlecht unterschieden.

Klassen	
WF Kup	Kup-Grade
WF DAN	1.-10. Dan

6.4 Allgemeine Waffenform – Bewertungskriterien

- Einhalten der Kampfkunstprinzipien
- Beherrschung der Waffe, Präzision und Handhabung
- Einhalten der Form (im Fall einer Standardform) und realistische, praxisnahe Bewegungen der Waffe
- Schwierigkeit und Komplexität
- Geschwindigkeit, Gleichgewicht und Atemtechnik
- Ausstrahlung, Harmonie und Kraft

6.4.1 Allgemeine Waffenform – Strafen

Für das Verlieren der Waffe oder einen Neustart werden bei Kup-/Kyu-Graden vom Mattenleiter bis zu 2,0 Punkte von der Gesamtwertung abgezogen.

Für Danträger bedeutet das Verlieren der Waffe die Disqualifikation.

7. Waffenlose Form

7.1 Waffenlose Form – Wettbewerb & Modus

Der Teilnehmer zeigt eine waffenlose Form gegen einen oder mehrere imaginäre Gegner. Dabei verwendet er traditionelle Elemente wie Schläge, Tritte und Blöcke.

7.2 Waffenlose Form – Vorgaben

Die Form wird im Dobok der eigenen Stilrichtung gezeigt.
Zeitvorgaben: mindestens 30 Sekunden - maximal 60 Sekunden
Waffen oder Musik sind nicht erlaubt.

7.3 Waffenlose Form – Wettkampfklassen

Dieser Wettbewerb ist offen ab 12 Jahren. Die Wettkampfklassen werden nicht nach Alter und Geschlecht unterschieden.

Klassen	
WLF A	Kup-Grade
WLF DAN	1.-10. Dan

7.4 Einzelform – Bewertungskriterien

- Einhalten der Kampfkunstprinzipien
- realistische, praktikable Techniken
- Schwierigkeit & Komplexität
- Geschwindigkeit, Gleichgewicht und Atemtechnik
- Ausstrahlung, Harmonie und Kraft

8. Langstockform

8.1 Langstockform – Wettbewerb & Modus

Ein Teilnehmer zeigt eine Form mit einem Langstock. Hierbei stehen die Beherrschung und Handhabung der Waffe im Vordergrund.

8.2 Langstockform – Vorgaben

Die Form wird im Dobok der eigenen Stilrichtung gezeigt. Musik oder mehrere Waffen sind nicht erlaubt. Die Länge des Langstocks sollte etwa 180cm sein oder der eigenen Körperhöhe entsprechen. Schadhafte Waffen sind nicht zulässig. Die Waffe darf niemanden durch unsachgemäßen Gebrauch gefährden oder verletzen. Für Danträger wird der Verlust der Waffe als Abbruch gewertet. Schüler dürfen ihre Form einmal fortsetzen.

8.3 Langstockform – Wettkampfklassen

Dieser Wettbewerb ist offen ab 14 Jahren. Die Wettkampfklassen werden nicht nach Alter und Geschlecht unterschieden.

Jugend
LS Y 14-17 Jahre

Erwachsene über 18 Jahren
LS A Kup Kup-Grade
LS DAN 1.-10. Dan

8.4 Langstockform – Bewertungskriterien

- Einhalten der Kampfkunstprinzipien
- Beherrschung der Waffe, Präzision und Handhabung
- Einhalten der Form (im Fall einer Standardform) und realistische, praxisnahe Bewegungen der Waffe
- Schwierigkeit und Komplexität z.B. durch Griffwechsel, Drehungen, Längenveränderungen
- Geschwindigkeit, Gleichgewicht und Atemtechnik
- Ausstrahlung, Harmonie und Kraft

8.4.1 Langstockform – Strafen

- Für das Verlieren der Waffe oder einen Neustart werden vom Mattenleiter 2,0 Punkte in der Gesamtwertung abgezogen.

9. Schwertform

9.1 Schwertform – Wettbewerb & Modus

Ein Teilnehmer zeigt eine Form mit einem Schwert. Hierbei stehen die Beherrschung und Handhabung der Waffe im Vordergrund.

9.2 Schwertform – Vorgaben

Die Form wird im Dobok der eigenen Stilrichtung gezeigt. Das Schwert muss insgesamt mindestens 89cm lang sein. Musik oder mehrere Waffen sind nicht erlaubt. Schadhafte Waffen sind nicht zulässig. Die Waffe darf niemanden durch unsachgemäßen Gebrauch gefährden oder verletzen. Erlaubt sind alle für Schwerter und Übungsschwerter üblichen Materialien.

9.3 Schwertform – Wettkampfklassen

Dieser Wettbewerb ist offen ab 14 Jahren. Die Wettkampfklassen werden nicht nach Alter und Geschlecht unterschieden.

Jugend

S Y U18	Holzschwert

Erwachsene

S A Kup	Holz- oder Metallschwert (nicht scharf)
S A DAN	scharfes oder stumpfes Schwert

9.4 Schwertform – Bewertungskriterien

- scharfes oder stumpfes Schwert
- Einhalten der allgemeinen Prinzipien
- Beherrschung der Waffe, Präzision der Ausführung, Haltung zur Schnittrichtung
- Einhalten der Form (im Fall einer Standardform) und realistische, praxisnahe Bewegungen der Waffe
- Schwierigkeit und Komplexität
- Geschwindigkeit, Gleichgewicht und Atemtechnik
- Timing
- Ausstrahlung, Harmonie und Kraft
- Gewicht/Material

9.4.1 Schwertform – Strafen

- Der Verlust der Waffe führt zur Disqualifikation
- Eigenverletzungen durch das Schwert führen zur Disqualifikation

10. Bruchtestform

10.1 Bruchtestform – Wettbewerb & Modus

Die Teilnehmer zeigen in einem Durchgang eine Bruchtestform aus mehreren Bruchtests an Holzbrettern in direkter Folge. Dabei wird die Zeit zum Beginn und Ende des Durchgangs genommen.

Sieger ist, wer die meisten Bretter in der kürzesten Zeit zerbricht. Vorrangiges Kriterium ist die Anzahl der zerbrochenen Bretter.

Die Bruchtests werden fortgesetzt, wenn ein Brett nicht zerbrechen sollte.

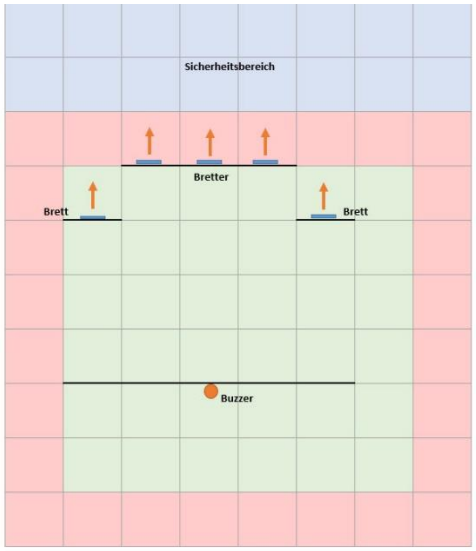
Die Bretter werden durch das Mattengericht zugelost und frei an zwei Fingern gehalten.

Die Abmaße der Bretter betragen ca. 28cm x 28cm x 1,8 cm.

10.2 Bruchtestform – Vorgaben

Der Teilnehmer hat 1 Minute, um seine Bretter einzurichten und den Wettkampf zu beginnen. Die Bretter sind immer wie auf unten gezeigter Grafik positioniert. Die Höhe kann der Teilnehmer frei wählen. Die Reihenfolge kann ebenfalls selbst bestimmt werden.

Alle Bretter müssen in Richtung des Sicherheitsbereichs getreten oder geschlagen werden. Der Wettkampf findet auf der Matte statt. Diese gilt auch als Maß für den Aufbau. Die Bretthalter werden vom Turniergericht bestimmt und werden für alle Teilnehmer eingesetzt.



- alle Techniken müssen unterschiedlich sein
- die Techniken dürfen frei gewählt werden, es müssen jedoch mindestens zwei Fußtechniken enthalten sein
- für jedes Brett ist nur ein Versuch zulässig

10.3 Bruchtestform – Wettkampfklassen

Dieser Wettbewerb ist offen ab 18 Jahren und wird im Dobok der eigenen Stilrichtung durchgeführt. Die Wettkampfklassen werden nicht nach Alter und Geschlecht unterschieden.

Klassen

BF A Kup	**4 Bretter**
BF DAN	**5 Bretter**