

Reglement Deutsche Meisterschaften

Deutscher Hapkido Bund e. V. 2018

1. Turnier

1.1 Präambel

Der Deutsche Hapkido Bund richtet alle zwei Jahre die Offenen Deutsche Meisterschaften im Hapkido aus. Die Hapkido Wettkämpfer haben die Möglichkeit sich in partnerschaftlichen, sportlichen Wettkämpfen zu messen und den Hapkido Sport zu repräsentieren. Dazu sind alle teilnehmenden Vereine angehalten ihre besten Sportler zu entsenden.

Alle Teilnehmer der Deutschen Meisterschaften verpflichten sich, einen sportlich fairen Wettkampf auszutragen und akzeptieren durch ihre Teilnahme das hiermit vorliegende Reglement und das eingesetzte Wettkampfgericht.

1.2 Ehrungen

1.2.1 Titel

Der Sieger einer Klasse trägt den Titel „Deutscher Meister im Hapkido“. Der zweitplatzierte trägt den Titel „Deutscher Vizemeister im Hapkido“. Die drei Erstplatzierten erhalten Pokale oder Medaillen gemäß der Ausschreibung. Alle Starter erhalten eine Urkunde.

1.2.2 Grand Champion

Der Titel „Grand Champion“ wird für Frauen, Männer sowie für die drei bestplatzierten Vereine vergeben und mit jeweils einem Pokal geehrt. Die Bewertung erfolgt nach Punkten für jeden Start in einer Wettkampfklasse.

- 1	P l a t z	4	P u n k t e
- 2	P l a t z	2	P u n k t e
- 3	P l a t z	1	P u n k t

Für jeden Teilnehmer/ Verein werden die Gesamtpunkte aus allen Starts addiert. Der Teilnehmer mit den meisten Punkten gewinnt den Titel. Bei Punktgleichheit gewinnt der Teilnehmer **mit den besseren Platzierungen**.

1.3 Wettkampfklassen

Für die Einteilung in eine Wettkampfklasse, ist der Jahrgang maßgeblich. Das Mindestalter für die Teilnahme am Turnier beträgt 10 Jahre.

Eine Wettkampfklasse wird ab 3 Wettkämpfern eröffnet. Die Turnierleitung behält sich vor Wettkampfklassen zusammen zulegen oder zu teilen. Ein Wettkämpfer kann auf Wunsch auch alternativ/zusätzlich in einer höheren Klasse starten.

Sollte eine Formen/Show Wettkampfklasse nicht eröffnet werden können und eine Zuordnung zu einer anderen Klasse nicht möglich ist, kann der gemeldete Starter seine Form außer Konkurrenz im Rahmenprogramm der Deutschen Meisterschaft präsentieren. Es erfolgt keine Ehrung und es fällt keine Startgebühr an.

1.4 **Mattenfläche**

Die Mattenfläche besteht aus drei Bereichen. Eine innere Mattenfläche von 6x6 Metern. Ein Ring mit 8x8 Metern Außenmaß, der sich farblich unterscheidet. Ein äußerer Ring mit 10x10 Außenmaß, der sich wiederum farblich unterscheidet. Der Ausrichter sollte mindestens zwei Wettkampfflächen und eine Vorbereitungszone bereitstellen.

1.5 **Turnierleitung**

Der Deutsche Hapkido Bund setzt einen Turnierleiter ein, der mit der Ausschreibung bekannt gegeben wird. Für jede Matte gibt es einen Mattenleiter und mehrere Punktrichter.

Dem Mattenleiter obliegt die Leitung des jeweiligen Durchgangs einer Wettkampfklasse und die Einhaltung und Interpretation des Wettkampfbegleitungsreglements 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 weiterhin für die Kampfrichterbesprechung vor dem Start jeder Wettkampfklasse verantwortlich und er leitet das Grüßen der Starter und der Punktrichter vor dem Wettkampfbeginn.

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

1.6 **Bewertung**

1.6.1 **Kampf**

Das Wettkampfgericht einer Matte besteht aus dem Mattenleiter und 3 Punktrichtern. Es wird unterstützt vom Zeitnehmer, den Punktezahlern und Listenführern.

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.

- Flagge senkrecht über dem Kopf	+2 Punkte
- Flagge waagrecht zur Seite	+1 Punkt
- Flagge senkrecht nach unten	-1 Punkt (Minuspunkt)
- Flaggen über kreuzt vor dem Körper	Neutralstellung
- 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 Punkteähler 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 Kampfunde.

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

1.6.2 Selbstverteidigung, Formen und Show

Bewertung

Der Wettbewerb wird von drei bis fünf Punktrichtern bewertet. Ein Punktrichter wird von der Wettkampfleitung zum Hauptkampfrichter bestimmt. Er kann sich nach Bedarf mit den anderen Kampfrichtern bei Unklarheiten während des Wettkampfes konsultieren.

Die Bewertung der Teilnehmer erfolgt offen. Bei fünf eingesetzten Punktrichtern kann das Kampfgericht bestimmen, dass die höchste und niedrigste Note gestrichen werden.

Die Bewertungsskala erstreckt sich von 0,0 bis 5,0 in Stufen von 0,1 Punkten. 0,0 ist die niedrigste, 5,0 die höchste Wertung. Bei Punktgleichheit unter den drei Bestplatzierten, findet jeweils ein Stechen statt. Es wird erneut seitens des Kampfgerichtes durch **Punktbewertung entschieden**.

1.7 Strafen

a) Disqualifikation

Bei zweimaliger Disqualifikation im Turnier entscheidet das Schiedsgericht der aktuellen Matte, ob der Wettkämpfer vom Wettkampf ausgeschlossen wird.

b) Verlassen der Matte

Als Verlassen der Matte zählt das Berühren des umgebenden Hallenbodens. Für Wettkampfklassen in denen die Matte nicht verlassen werden darf, wird vom Mattenleiter 1,0 Punkt von der Gesamtnote abgezogen, sofern das Verlassen der Matte nicht zuvor beim Mattenleiter angemeldet wurde.

c) Abbruch

Für eine abgebrochene Form/ verlieren der Waffe werden vom Mattenleiter 3,0 Punkte von der Gesamtnote abgezogen.

d) Gefährdung

Ob und wann ein Teilnehmer durch sein Verhalten andere gefährdet, entscheidet der Mattenleiter zusammen mit den Punktrichtern. Eine Disqualifikation oder Punktabzug bis zu 5,0 Punkten von der Gesamtnote ist möglich.

e) Verletzung

Verletzt sich ein Teilnehmer mit seiner Waffe, wird er für die Wettkampfkategorie disqualifiziert.

Einspruch

Alle Unklarheiten und Beschwerden müssen unverzüglich mit dem Mattenleiter geklärt werden. Wenn keine Einigung erzielt werden kann, entscheidet ein

Schiedsgericht aus dem Mattenleiter, allen Punktrichtern der Matte und dem Turnierleiter. Diese Entscheidung ist bindend.

1.8 Doping

Die Einnahme von leistungssteigernden Mitteln ist verboten. Es gilt die Dopingliste der NADA www.nada.de in ihrer aktuellen, gültigen Fassung.

1.9 Haftungsausschluss

Der Deutsche Hapkido Bund und der Ausrichter haften für keine Verletzungen oder Unfälle, es sei denn, es liegt eine schriftliche Zusage des Veranstalters über eine finanzielle Haftung in der versprochenen Höhe vor. Jeder Teilnehmer haftet selbst für jegliche Handlung, die direkt oder indirekt zu einem Unfall oder einem Schaden führt.

2. Kampf

2.1 Wettbewerb und Modus

Es wird im Leichtkontakt mit Schutzausrüstung mit Schlägen, Tritten, Würfen und Hebeln gegeneinander gekämpft. Am Boden kann bis zu 20 Sekunden weiter gekämpft werden.

Bis vier Teilnehmern wird im Poolsystem gestartet. Bei fünf 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 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 zu verletzen.

Trefferfläche sind Kopf und Oberkörper oberhalb der Gürtellinie. Es darf nur mit den gepolsterten Flächen der Schutzausrüstung angegriffen werden. Fußfeger sind ausschließlich von hinten gegen die Waden bzw. Oberschenkel erlaubt. Würfe sind kontrolliert durchzuführen. Am Boden darf 20 Sekunden weiter gekämpft werden. Diese Zeit wird vom Mattenleiter laut angezählt. Im Anschluss, wird der Kampf im Stand von der Mattenmitte neu begonnen. Gibt ein Kämpfer vorher im Bodenkampf durch eindeutiges Abschlagen auf, gilt der Kampf als verloren und ist beendet.

Am Boden sind bei den Senioren Haltegriffe, Hebel- und Würgetechniken erlaubt. Junioren dürfen lediglich Haltegriffe anwenden.

Es darf am Boden nicht getreten oder geschlagen werden. Verboten sind Genickhebel, sowie Angriffe zu Augen und Ohren. Ebenfalls ist das Ziehen an den Haaren nicht erlaubt. Gleiches gilt für übertriebene Härte, vorsätzliches Verletzen des anderen Wettkämpfers sowie jegliches unsportliches Verhalten.

Die Leichtkontakt-Schutzausrüstung besteht aus Kopfschutz, welcher bei den Senioren optional ist, Zahnschutz, Handschutz, Tiefschutz und Fußschutz. Schienbeinschützer können optional 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 müssen von der Schutzausrüstung deutlich bedeckt sein. Für den Fußschutz gilt, dass die Zehen nicht unbedeckt sein dürfen.

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

Der DHB e.V. hält ein kleines Kontingent von zulässiger Schutzausrüstung in Standardgrößen zum Kauf vor.

2.3 Wettkampfklassen

Die Wettkampfklassen werden nach Junioren und Senioren, Geschlecht und Gewicht eingeteilt. Das Gewicht wird am Wettkampftag ermittelt. Kinder und Jugendliche werden ausschließlich vollständig bekleidet, ohne Wettkampfausrüstung gewogen.

Jungen bis einschl. 17 Jahre

Klasse Kampf U18m – 50kg Klasse Kampf U18m – 65kg Klasse Kampf U18m -75 kg
Klasse Kampf U18m +75kg

Männer ab 18 Jahre

Klasse Kampf Ü18m – 70kg Klasse Kampf Ü18m -80kg Klasse Kampf Ü18m - 90kg
Klasse Kampf Ü18m +90KG

Mädchen bis einschl. 17 Jahre

Klasse Kampf U18w – 60kg Klasse Kampf U18w +60kg

Frauen ab 18 Jahre

Klasse Kampf Ü18w – 65kg Klasse Kampf Ü18w + 65kg

2.4 Bewertungskriterien

2 Punkte	Fuß zu Kopf, Kombinationen, Festlegen am Boden
1 Punkt	Fuß zum Körper, Faust zu Kopf/Körper
0 Punkte	Gegenseitiges Treffen ohne Überlegenheit
-1 Punkt	Verbotene Aktionen (Unfälle werden nicht bestraft)

3. Selbstverteidigung

3.1 Wettbewerb und Modus

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

3.2 Vorgaben

Dieser Wettkampf erfolgt ohne Musik und im Dobok der eigenen Stilrichtung. Die Matte darf nicht verlassen werden.

Als Waffen sind im Hapkido bekannte Waffen und Alltagsgegenstände vorgesehen. Es dürfen nur Trainingswaffen/ Imitate verwendet werden. Schadhafte oder scharfe Waffen sind nicht zulässig. Waffen dürfen durch unsachgemäßen Gebrauch niemanden gefährden.

3.3 Wettkampfklassen

Sollte eine Klasse mit weniger als drei Startern besetzt sein, werden beide Geschlechter zusammengelegt.

Klasse SV U14 m	Jungen jünger als 14 Jahre,	alle Kupgrade
Klasse SV U14 w	Mädchen jünger als 14 Jahre,	alle Kupgrade
Klasse SV U18a m	Jungen jünger als 18 Jahre,	1.-3. Kup
Klasse SV U18a w	Mädchen jünger als 18 Jahre,	1.-3. Kup
Klasse SV U18b m	Jungen jünger als 18 Jahre,	4.-10 Kup
Klasse SV U18b w	Mädchen jünger als 18 Jahre,	4.-10 Kup
Klasse SV Ü18a m	Männer ab 18 Jahren,	1.-3. Kup
Klasse SV Ü18a w	Frauen ab 18 Jahren,	1.-3. Kup
Klasse SV Ü18b m	Männer ab 18 Jahren,	4.-10 Kup
Klasse SV Ü18b w	Frauen ab 18 Jahren,	4.-10 Kup
Klasse SV Dan m	Danträger	alle Dangrade
Klasse SV Dan w	Danträgerinnen	alle Dangrade
Klasse SV Teamwettbewerb	ein Paar männlich und ein Paar weiblich	

Die U14 sowie alle Schülerklassen bis 4. Kup einschließlich zeigen acht Abwehrtechniken gegen waffenlose Angriffe.

Die Klassen 1.-3. Kup zeigen sechs Abwehrtechniken gegen waffenlose Angriffe und 4 weitere Techniken gegen einen bewaffneten Angriff.

Die Danklassen zeigen sechs Abwehrtechniken gegen waffenlose Angriffe und sechs weitere Techniken gegen einen bewaffneten Angriff.

Teamwettbewerb: Jeder Verein darf ein Team melden. Dieses Team besteht aus vier Wettkämpfern, wobei zwei weiblich und zwei männlich sein müssen. Die Teams können gleichgeschlechtlich oder gemischt sein. Alter und Graduierung spielen dabei keine Rolle. Gezeigt wird das für die Dankklasse einschlägige Programm. Die Wertungen aller vier Teammitglieder fließen in die Gesamtwertung ein. Dieser Wettbewerb findet zusätzlich zu den anderen Wettkämpfen statt.

3.4 Bewertungskriterien

- Einhalten der Hapkido Prinzipien
- Realistische Ausführung von Angriff und Verteidigung
- Funktionierende Technik und Timing
- Geschwindigkeit, Gleichgewicht und Atemtechnik
- Technikabschluss und Sicherung von Gegner und Waffen

- Verhältnismäßigkeit zwischen Angriff und Verteidigung
- Ausstrahlung, Harmonie und Kraft

4. Traditionelle Formen

4.1 Wettbewerb und Modus

Die Teilnehmer zeigen eine Form gegen einen oder mehrere imaginäre Gegner. Die Startplätze werden ausgelost, es findet ein Durchgang statt, um den Sieger zu ermitteln.

4.2 Vorgaben

Die Form wird im Dobok der eigenen Stilrichtung gezeigt. Die Matte darf nicht verlassen werden. Ausnahmen sind beim Mattenleiter vor dem Start anzumelden. Der Verlust einer Waffe führt zur Disqualifikation.

Musik ist nicht erlaubt. Waffen dürfen durch unsachgemäßen Gebrauch niemanden gefährden.

4.3 Wettkampfklassen

- a) Schwertform
- b) Langstockform,
- c) allgemeine Waffenform
- d) waffenlose Form

Die Wettkampfklassen werden unterteilt in jeweils Kup- und Danträger. In der Schwertklasse ist ein Schwert mit einer Klinglänge von mindestens 65 cm obligatorisch. In den Kategorien Schwert- und Langstockform hat der Wettkämpfer eine Waffe. In der allgemeinen Waffenform können auch zwei Waffen eingesetzt werden. Jede im Hapkido übliche Waffe kann benutzt werden.

4.4 Bewertungskriterien

- Einhalten der Hapkido Prinzipien
- Realistische, praktikable Techniken, Handhabung einer Waffe – Schwierigkeit, Komplexität und Präzision
- Geschwindigkeit, Gleichgewicht und Atemtechnik
- Ausstrahlung, Harmonie und Kraft

5. Show

5.1 Wettbewerb und Modus

Ein Team aus zwei bis sechs Teilnehmern zeigt eine Kampfsport-Show ihrer Wahl. Diese kann mit Musik untermalt werden.

Die Startplätze werden ausgelost. Es findet ein Durchgang statt, um den Sieger zu ermitteln.

5.2 Vorgaben

Die Kleidung kann vom Dobok der Stilrichtung abweichen, um das Thema der Form zu unterstützen. Die Form darf 3 Minuten nicht überschreiten. Die Matte darf verlassen werden. Der Verlust einer Waffe führt zur Disqualifikation. Waffen dürfen durch unsachgemäßen Gebrauch niemanden gefährden. Showgegenstände müssen schnell aufgebaut und unverzüglich wieder abgebaut werden.

5.3 Bewertungskriterien

- Spektakularität und Unterhaltungswert
- Einfallsreichtum
- Schwierigkeit und Komplexität, Handhabung der Waffe - Geschwindigkeit, Gleichgewicht und Präzision

6. Bruchtest

6.1 Wettbewerb und Modus

Der Wettkämpfer zeigt eine ihm freigestellte Bruchtestform. Über den Sieg entscheiden die Anzahl der zerbrochenen Bretter und die benötigte Zeit. Der Sieger wird in einem Durchgang ermittelt.

6.2 Vorgaben

Das Mindestalter für die Teilnahme am Bruchtest beträgt 18 Jahre. Die Bruchtestform erfolgt an sechs 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 8 x 8 Metern platzieren.

Der Wettkämpfer zeigt sechs einzelne Bruchtests. Doppel-Bruchtests oder das Aufeinanderlegen von Brettern ist nicht erlaubt.

Drei Bruchtests werden mit dem Fuß/ Bein ausgeführt, davon einer an einem freigehaltenem Brett. Drei 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. Die Bretter werden vom Ausrichter gestellt und dem Teilnehmer zugestellt.

6.3 Wettkampfklassen

Klasse	Bruchtest Form Schüler
Klasse	Bruchtest Form Danträger
Klasse	Bruchtest Form Frauen

6.4 Bewertungskriterien

Ein Bruchtestversuch ist gültig, sobald ein erkennbarer Versuch des Teilnehmers gestartet wurde, um das Brett zu brechen. Ein erfolgreicher Bruchtest zählt, sobald ein Brett vollständig in der Luft zerbricht. Für jedes Brett hat der Wettkämpfer nur einen Versuch. Die Zeitnahme startet mit dem ersten Kontakt, bzw. erkennbaren Versuch eines Bruchtests und endet mit dem letzten Kontakt bzw. Versuch. Sieger ist wer die meisten Bretter in der kürzesten Zeit zerbrochen hat.

7. Ausschreibung

Die folgenden Punkte sind der Ausschreibung zu entnehmen:

- Veranstalter, Ausrichter & Turnierleiter
- Datum, Uhrzeit, Ort, Nachmeldezeit und Wiegen
- Eröffnete Wettkampfklassen, Gebühren und Ehrenpreise
- Zeitplan und Verteilung der Wettkampfklassen auf Turniertage
- Meldeverfahren, Nachmeldungen
- Anforderungen an Kampfrichter und Betreuer
- Unterbringung und Verpflegung