

IHC Hapkido Europameisterschaften

Deutsches Reglement

Version: 6.7 DE

Februar 2019



1.	Turnier.....	2
2.	Kampf.....	9
3.	Selbstverteidigung.....	11
4.	Weitsprung.....	12
5.	Show.....	13
6.	Waffenform.....	14
7.	Einzelform.....	15
8.	Langstock.....	16
9.	Schwert.....	17
10.	Bruchtest Form.....	18

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 Hapkido 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.

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 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 hat verschiedene für die Teilnehmer relevante organisatorische Ebenen.

Neben den verschiedenen Leitungsgremien gibt es auch Helfer die dem Turnier zuarbeiten und unterstützend wirken. Auf die wird hier nicht eingegangen.

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

1.4.2 Das Turniergericht

Das Turniergericht besteht aus mind. zwei Turnierrichtern und der Turnierleitung. Es muss eine gerade 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 Die Mattenleitung

Der Mattenleiter wird je Kategorie von der Turnierleitung eingesetzt. Seine Aufgaben sind:

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 Wettkampfkategorie und die Einhaltung und Interpretation des Wettkampfgreglements 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 Wettkampfkategorie verantwortlich und er leitet das Grüßen der Starter und der Mattenrichter vor dem Wettkampfbeginn.

Der Mattenleiter prüft alle Materialien und die Kleidung und 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 Das Mattengericht

Das Mattengericht besteht aus dem Mattenleiter und mind. zwei weiteren Mattenrichtern.

Es können jedoch auch mehr Mattenrichter eingesetzt werden, wobei die Anzahl aller Mattenrichter immer ungerade sein sollte.

Die Aufgaben des Mattengerichts sind:

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 nach je Wettkampfkategorie-spezifischen Kriterien.
2. Die Bewertung erfolgt frei von vorsätzlicher Bevorzugung von Teilnehmern eines bestimmten Vereins oder Geschlechts Rasse o.ä., sondern lediglich nach den wettkampfkategorie-spezifischen Bewertungskriterien.

1.4.6 Einspruchlegung

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 direkt 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 Einspruch erhoben werden soll, eingereicht. Das Mattengericht ist verpflichtet dem Einspruch Gehör zu schenken. Ist der Einspruch berechtigt, hierzu reicht ein Mehrheitsentscheid des Mattengerichts, dann wird der Einspruch an das Turniergericht weitergegeben und dieses entscheidet dann endgültig.
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.

Generell gilt: Ein Einspruch ist möglichst zeitnah nach Feststellung einer Diskrepanz gewünscht.

1.4.7 Ausnahmen und Abweichungen zur Klassenfindung

Auf Grund der Erfahrungen von verschiedenen Veranstaltungen dieser Art ist es möglich das Kategorien wegen mangelnder Teilnehmerzahlen ausfallen würden. Um dennoch allen Teilnehmern die Möglichkeit zu geben zu starten und ihr Können zu präsentieren, kann die Zusammenlegung ähnlicher oder auch Eröffnung neuer Wettkampfkategorien sinnvoll sein. Auch um die Wettbewerbe für alle spannend und herausfordernd zu gestalten, ist es möglich gewisse Änderungen bzgl. der Bewertung vorzunehmen, die jedoch transparent und für alle nachvollziehbar gestaltet werden sollen.

IHC Hapkido Europameisterschaften – Reglement

Ausnahmen bzw. Abweichungen bzgl. der Bewertungsrichtlinien eines Wettbewerbs/einer Wettkampfkategorie, eine Zusammenlegung von Wettkampfkategorien oder Neueröffnung sind unter den folgenden Bedingungen möglich:

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

1.5 Bewertung

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

Der Wettbewerb wird von drei bis sieben Mattenrichtern bewertet, jedoch immer eine ungerade 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 0,0 bis 5,0 in Stufen von 0,1 Punkten. 0,0 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. Im Poolsystem ziehen beide punktgleichen Teilnehmer in das Finale ein, sofern die Teilnehmerzahl dies zulässt.

Werden Wettbewerbe mit mehreren Durchgängen durchgeführt, werden die Punkte addiert.

1.5.2 Strafen

A) 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.

B) 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/Technik der Teilnehmer.

C) Abbruch

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

D) 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 auf Übertreten, überqueren der Zielweite und sauberes Abrollen.

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“ einer Matte besteht aus dem Mattenleiter und mind. zwei Mattenrichtern. Es wird unterstützt vom Zeitnehmer, dem/den Punktezähler/n und Listenführern.

Bewertungskriterien

- 2 Punkte Fuß zu 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 zu Kopf/Körper
- 0 Punkte Gegenseitiges Treffen ohne Überlegenheit
- 1 Punkt Verbotene Aktionen (Unfälle werden nicht bestraft)
Werden im Kapitel Kampf näher erläutert.

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 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 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 Kampfunde.

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

1.6 Haftungsausschluss

Die International Hapkido Cooperation 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.

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 Punkttestand werden im Anschluss veröffentlicht und evtl. 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, Dokumentation erstellt. Diese werden in der Presse, auf den Webseiten, in Printmedien und Sozialen Medien veröffentlicht.

Die Teilnehmer erklären sich mit der Anmeldung an einer Wettkampfkategorie, und der Teilnahme an dieser, damit einverstanden, dass Bilder von Ihnen im Kontext des Wettbewerbs gemacht und ggf. auch 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 2 Minuten.

Bis fünf Teilnehmern wird im Poolsystem gestartet (Jeder gegen Jeden). Bei sechs Startern wird im Doppel-KO System (https://de.wikipedia.org/wiki/Double_knock-out) 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 bzw. Treffer sind verletzungsfreie Treffer zu Kopf und Oberkörper, über der Gürtellinie, wobei der Gürtel „normal“ hoch getragen wird. Über eine Verletzung dieser Vorgabe entscheidet der Mattenleiter. Es darf nur mit den gepolsterten Flächen der Schutzausrüstung angegriffen werden.

Fußfeger sind ausschließlich so auszuführen das sie nicht geeignet sind den Gegner zu verletzen, 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 Senioren 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 inkl. 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, dann kann der Mattenleiter eine Verletzungspause anordnen in der der blutende Teilnehmer versorgt werden kann. Ist die Verletzung nicht innerhalb einer Minute soweit behoben das 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 Junioren und allgemeine Klassen, Geschlecht und Gewicht eingeteilt. Das Gewicht wird am Wettkampftag ermittelt. Kinder und Jugendliche werden ausschließlich vollständig bekleidet, ohne Wettkampfausrüstung gewogen.

Jugendklassen, 12 – 17 Jahre

Mädchen

Die Klasseneinteilung findet am Tag des Wettkampfes auf Basis der Einschätzung zu sinnvollen Gruppierungen durch das Turniergericht statt.

Jungen

Die Klasseneinteilung findet am Tag des Wettkampfes auf Basis der Einschätzung zu sinnvollen Gruppierungen durch das Turniergericht statt.

Allgemeine Klassen, ab 18 Jahre

Frauen ab 18 Jahre

Die Klasseneinteilung findet am Tag des Wettkampfes auf Basis der Einschätzung zu sinnvollen Gruppierungen durch das Turniergericht statt.

Männer ab 18 Jahre

Die Klasseneinteilung findet am Tag des Wettkampfes auf Basis der Einschätzung zu sinnvollen Gruppierungen durch das Turniergericht statt.

2.4 Kampf – Strafen

Verbotene Aktionen werden mit einem Minuspunkt über das Flaggensystem bestraft.

Verboten Aktionen:

- 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. Der Ausrichter entscheidet wie viele Durchgänge es gibt.

Der Modus des Wettbewerbs wird spätestens vor dem Start des Wettbewerbs durch den Ausrichter festgelegt. Beispiel: Vorrunde + Finalrunde, o.a.

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 / Imitate verwendet werden. Schadhafte oder scharfe Waffen sind nicht zulässig.

Waffen dürfen durch unsachgemäßen Gebrauch niemanden gefährden. Sie dürfen maximal von der Matte rollen/rutschen. Ob eine Gefährdung tatsächlich vorliegt entscheidet ggf. das Mattengericht.

3.3 SV – Wettkampfklassen

Dieser Wettbewerb ist offen ab 12 Jahren. Das Alter des Trainingspartners ist nicht relevant. Für den Trainingspartner erfolgt keine Wertung oder Siegerehrung.

Es wird nicht nach Geschlecht unterschieden.

Jugendklassen, 12-17 Jahre

Klasse SV-JC	10.-5. Kup m,w	6 Techniken, ohne Waffen
Klasse SV-JB	3. – 4. Kup m,w	6 Techniken, ohne Waffen
Klasse SV-JA	1. – 2. Kup m,w	8 Techniken, davon 2 gegen Waffen

Allgemeine Klassen, ab 18 Jahre

Klasse SV-C	10.-5. Kup m,w	6 Techniken, ohne Waffen
Klasse SV-B	3. – 4. Kup m,w	6 Techniken, ohne Waffen
Klasse SV-A	1. – 2. Kup m,w	8 Techniken, davon 2 gegen Waffen
Klasse SV-DAN	I. – X. Dan m,w	10 Techniken, davon 4 gegen Waffen
Klasse SV-40+	Ab 40 Jahre m,w	10 Techniken, davon 4 gegen Waffen

3.4 SV – Bewertungskriterien

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

4. Weitsprung

4.1 Weitsprung – Wettbewerb & Modus

Der Wettbewerb wird findet wie folgt grob umrissen statt:

1. Die Teilnehmer werden nach Jugend und Erwachsenen getrennt starten.
2. Weitere Unterteilungen werden nach M und W vorgenommen.
3. Die Unterteilung in Klassen findet vor Ort durch den Mattenleiter statt um für die Teilnehmer eine gute Mischung aus Herausforderung und Fairness zu bieten.
4. Die Teilnehmer müssen eine sukzessive steigende Weite fehlerfrei absolvieren.
5. Die Größe des Teilnehmers wird von seiner gesprungenen Weite abgezogen und ergibt die Wertungsweite.
6. Wer in seiner Klasse die größte Wertungsweite fehlerfrei absolviert, gewinnt.
7. Als gültiger Sprung gilt, wer die Absprungmarkierung nicht übertritt und mit einer Flugrolle (keine Freirolle) innerhalb der markierten Grenzen (durch Matten) landet.
8. Ein ungültiger Sprung wird einmalig von den übrigen Versuchen abgezogen.
9. Ungültige Sprünge sind:
 - i. Übertreten der Absprungmarkierung beim Sprungstart
 - ii. Keine Rolle über eine Schulter bei der Landung wobei eine Hand zuerst die Matte berührt.
 - iii. Purzelbäume sind ungültig.
10. Es wird die Weite der zuerst aufkommenden Hand gezählt.
11. Wenn zwei oder mehr Teilnehmer die gleiche Wertungsweite erreichen gewinnt der Teilnehmer mit der niedrigeren Graduierung. In anderen Fällen gibt es ein Stechen.
12. Jeder Teilnehmer hat drei Versuche insgesamt.
13. Jeder Teilnehmer hat einen Testsprung ohne Wertung frei.
14. Wer sich oder andere bei der Flugrolle gefährdet kann durch den Mattenleiter von der weiteren Teilnahme an diesem Wettbewerb ausgeschlossen werden.

4.2 Weitsprung – Vorgaben

Dieser Wettkampf erfolgt ohne Musik und im Dobok der eigenen Stilrichtung.

Der Absprung wird durch zwei verschiedenfarbige Matten gekennzeichnet.

Die Landezone besteht aus Turnmatten, die in übereinandergelegt werden. Die Weite ist durch einen Gürtel markiert.

4.3 Weitsprung – Wettkampfklassen

Dieser Wettbewerb ist offen ab 12 Jahren.

Jugendklassen, 12 – 17 Jahre

Die Klassen werden vor Ort eingeteilt.

Allgemeine Klassen, ab 18 Jahre

Die Klassen werden vor Ort eingeteilt.

4.4 Weitsprung – Bewertungskriterien

Landet der Teilnehmer Verletzungsfrei, ohne Gefährdung von sich oder anderen und vor allen Dingen fehlerfrei, dann wird die Weite ab Absprungmarkierung bis zur Weite der ersten aufkommenden Hand gemessen. Der Teilnehmer mit der größten Weite gewinnt seinen Wettbewerb.

5. Show

5.1 Show – Wettbewerb & Modus

Ein Team mit mindestens zwei (2) und maximal sechs (6) Teilnehmern zeigt eine möglichst kreative Hapkido Show wobei Elemente des traditionellen Hapkido im Vordergrund stehen. Trainingswaffen, Alltagsgegenstände und Musik sind erlaubt. Formensynchronlauf ist ebenfalls möglich. Die Zeitvorgabe von mindestens 45 Sekunden bis maximal drei (3) Minuten muss eingehalten werden.

Musik und Form sollen eine Einheit bilden.

Die Startplätze werden ausgelost.

5.2 Show – Vorgaben

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

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

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

Waffen und Gegenstände dürfen niemanden durch unsachgemäßen Gebrauch gefährden. Sie dürfen maximal von der Matte rollen/rutschen. Über eine Verletzung dieses Punktes entscheidet ggf. der Mattenleiter.

Die Matte darf gezielt innerhalb und zugehörig zur der Form verlassen werden, dies ist vorher anzugeben.

5.3 Show – Wettkampfklassen

Dieser Wettbewerb ist offen ab 12 Jahren. Die Mannschaft wird bewertet und geehrt. Die siegreichen Mannschaften erhalten einen Pokal.

Es gibt nur eine Wettkampfklasse für alle Hapkido.

Klasse SHOW Alle m,w

5.4 Show – Bewertungskriterien

- Unterhaltungswert auf Basis von Kampfsportaspekten
- Beherrschung von Körper und Waffen
- Schwierigkeit und Komplexität
- Synchronizität innerhalb der Mannschaft, Timing
- Synchronizität zur Musik, Timing
- Schwierigkeitsgrad
- Länge
- Innovation, Phantasie, Kreativität, Vielfalt der Techniken
- Ausstrahlung, Harmonie und Kraft

6. Waffenform

6.1 Waffenform – Wettbewerb & Modus

Ein Teilnehmer zeigt eine Form mit einer oder mehreren traditionellen Hapkido-Waffen. Hierbei steht die Beherrschung und Handhabung **als Waffe** im Vordergrund.

Der Modus des Wettbewerbs wird spätestens vor Start des Wettbewerbs durch den Ausrichter festgelegt.

6.2 Waffenform – Vorgaben

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

Schwert und Langstock starten in einer eigenen Klasse und sind hier nicht zulässig.

Traditionelle Waffen sind z.B. Kurzstock, Mittelstock, Krückstock, Fächer, Gürtel, Seil. TaiChi Schwerter fallen ebenfalls in diese Klasse.

Schadhafte Waffen sind nicht zulässig. Ebenso sind scharfe Waffen Verboten. Die Waffe darf niemanden durch unsachgemäßen Gebrauch gefährden.

Für Danträger wird der Verlust der Waffe als Abbruch gewertet. Schüler dürfen ihre Form einmal fortsetzen.

6.3 Waffenform – Wettkampfklassen

Dieser Wettbewerb ist offen ab 15 Jahren. Die Wettkampfklassen werden nicht nach Alter unterschieden.

In dieser Klasse sind weder Langstock noch Schwertformen erlaubt!

Allgemeine Klassen

Klasse WF-A	Ü15 m,w
Klasse WF-DAN	Danträger m,w

6.4 Waffenform – Bewertungskriterien

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

6.4.1 Waffenform – Strafen

Für das Verlieren der Waffe oder einen Neustart werden vom Mattenleiter 1,0 Punkt abgezogen, abhängig davon wie gefährdend die Waffe fallen gelassen wird.

7. Einzelform

1.1 Einzelform – Wettbewerb & Modus

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

Der Modus des Wettbewerbs wird spätestens vor Start des Wettbewerbs durch den Ausrichter festgelegt.

1.2 Einzelform – Vorgaben

Die Form wird im Dobok der eigenen Stilrichtung gezeigt.

Die Form muss mindestens 30 Sekunden und darf maximal 60 Sekunden dauern.

Waffen oder Musik sind nicht erlaubt.

1.3 Einzelform – Wettkampfklassen

Dieser Wettbewerb ist offen ab 12 Jahren. Ggf. werden die Klassen vor Ort anders eingeteilt um einen fairen und herausfordernden Wettbewerb zu schaffen.

Klassen

Klasse EF-A Schüler, m,w

Klasse EF-DAN Danträger m,w

1.4 Einzelform – Bewertungskriterien

- Einhalten der Hapkido Prinzipien
- Realistische, praktikable Techniken
- Schwierigkeit & Komplexität
- Geschwindigkeit, Gleichgewicht und Atemtechnik
- Ausstrahlung, Harmonie und Kraft
- Länger der Form

8. Langstock

8.1 Langstock – Wettbewerb & Modus

Ein Teilnehmer zeigt eine Form mit einem Langstock. Hierbei steht die Beherrschung und Handhabung **als Waffe** im Vordergrund.

Der Modus des Wettbewerbs wird spätestens vor Start des Wettbewerbs durch den Ausrichter festgelegt.

8.2 Langstock – Vorgaben

Die Form wird im Dobok der eigenen Stilrichtung gezeigt.

Musik oder mehrere Waffen sind nicht erlaubt.

Es dürfen nur Trainingswaffen aus Holz oder Rattan verwendet werden. Die Länge des Langstocks sollte etwa 180cm oder der eigenen Körperhöhe entsprechen. Schadhafte Waffen sind nicht zulässig.

Die Waffe darf niemanden durch unsachgemäßen Gebrauch gefährden.

Für Danträger wird der Verlust der Waffe als Abbruch gewertet. Schüler dürfen ihre Form einmal fortsetzen.

8.3 Langstock – Wettkampfklassen

Dieser Wettbewerb ist offen ab 15 Jahren.

Jugendklasse

Klasse LS-JA 15-17 Jahre m,w

Allgemeine Klassen, ab 18 Jahre

Klasse LS-A Ü18 m, w

Klasse LS-DAN Danträger m,w

8.4 Langstock – Bewertungskriterien

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

8.4.1 Langstock – Strafen

- Für das Verlieren der Waffe oder einen Neustart werden vom Mattenleiter 1,0 Punkte abgezogen.

9. Schwert

9.1 Schwert – Wettbewerb & Modus

Ein Teilnehmer zeigt eine Form mit einem Metallschwert. Hierbei steht die Beherrschung und Handhabung als Waffe im Vordergrund.

Der Modus des Wettbewerbs wird spätestens vor Start des Wettbewerbs durch den Ausrichter festgelegt.

9.2 Schwert – 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.

Erlaubt sind alle für Schwerter und Übungsschwerter übliche Materialien.

9.3 Schwert – Wettkampfklassen

Dieser Wettbewerb ist offen für alle Danträger. Es gibt nur eine Wettkampfkategorie.

Allgemeine Klasse

Klasse S-DAN

Danträger m,w

9.4 Schwert – Bewertungskriterien

- Scharfes oder stumpfes Schwert
- Einhalten der Hapkido Prinzipien
- Beherrschung der Waffe, Präzision der Ausführung, Haltung zur Schnittrichtung
- Einhalten der Form (wo zutreffend) und realistische, praxisnahe Bewegungen der Waffe
- Schwierigkeit & Komplexität
- Geschwindigkeit, Gleichgewicht und Atemtechnik
- Timing
- Ausstrahlung, Harmonie und Kraft
- Länge der Darstellung
- Gewicht/Material

9.4.1 Schwert – Strafen

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

10. Bruchtest Form

10.1 Bruchtest Form – Wettbewerb & Modus

Die Teilnehmer zeigen in einem Durchgang eine Bruchtestform aus mehreren Bruchtests in direkter Folge, dabei wird die Zeit über einen Buzzer gemessen. Der TN muss den Buzzer zum Start und zur Beendigung seines Durchgangs betätigen.

Es gewinnt wer die meisten Bretter in der kürzesten Zeit zerbrochen hat.

In dieser Reihenfolge wird auch gewertet: Anzahl Bretter vor Zeit.

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

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

Für Jugendliche erfolgt der Bruchtest an Styroporplatten, für Erwachsene an Brettern ca. 28cm x28xmx2 cm groß.

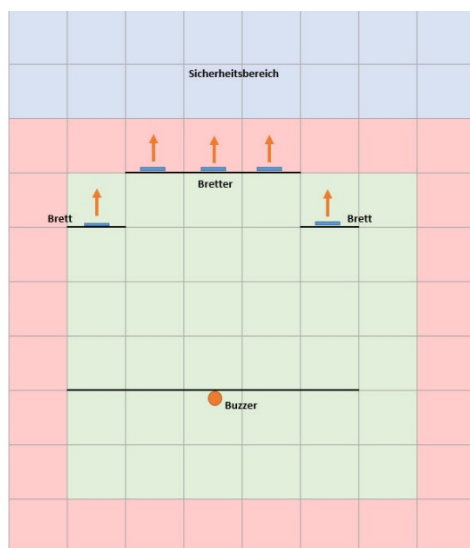
10.2 Bruchtest Form – Vorgaben

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 TN frei wählen und auch die Reihenfolge kann der Teilnehmer selbst bestimmen.

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 TN eingesetzt.



- alle Techniken müssen unterschiedlich sein
- Hände und Füße müssen verwendet werden
- die Techniken sind frei zu wählen
- jeder darf nur einmal versuchen das jew. Brett zu brechen

10.3 Bruchtest Form – Wettkampfklassen

Dieser Wettbewerb ist offen ab 15 Jahren und wird im Dobok der eigenen Stilrichtung durchgeführt.

Jugendklasse, 15 – 17 Jahre

Klasse BF-JA-W	15-17 m,w	drei Bruchtests an 1,5 cm Styropor
Klasse BF-JA-M	15-17 m,w	drei Bruchtests an 1,5 cm Styropor

Die Klasseneinteilung findet am Tag des Wettkampfes auf Basis der Einschätzung zu sinnvollen Gruppierungen durch das Turniergericht statt.

Allgemeine Klassen, ab 18 Jahre

Klasse BF-A	Ü18 m,w	drei Bruchtests an Holz, min. 2cm
Klasse BF-DAN	Danträger m,w	vier Bruchtests an Holz, min. 2 cm